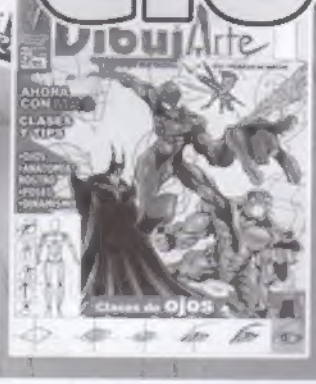
LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte
#22
$20.00
2.50
DOMINA LA
PERSPECTIVA
REGRESAN
LAS TRES R'S
DEL ESCRITOR
ENCUENTRA LAS BASES
DE NUESTROS
CONCURSOS
DE DIBUJO
TOZANI
UTOPIA
UNA CONVENCIÓN DE DIBUJANTES PARA DIBUJANTES.

¡Al fin!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.



Cupón de suscripción de DibujArte

D.F. SEMESTRAL **$100.oo** 6 Revistas ANUAL **$200.oo** 12 Revistas

Provincia SEMESTRAL **$150.oo** 6 Revistas ANUAL **$300.oo** 12 Revistas

Números atrasados (menos el 1 y el 20) $ 17.oo -Incluye envio- Números 1 y 20 $ 25.00 -Incluye envio-

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Escribe los números que deseas que te enviemos: _____

Escribe el número a partir del cual deseas empezar a recibir tu suscripción: _____

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo) Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

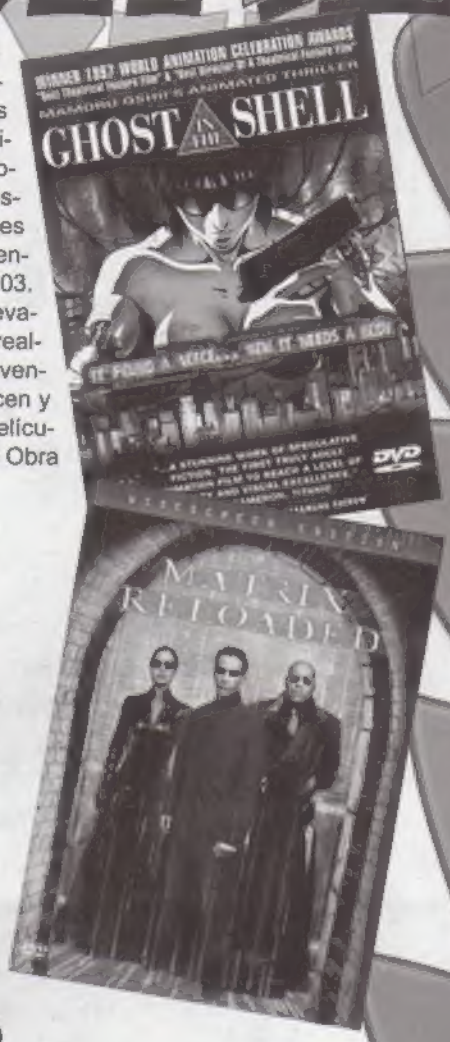
Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de **Juan Antonio Flores V.** a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

EDITORIAL

Qué tal, amigos. La perspectiva, un tema que aún algunos dibujantes profesionales no dominan a la perfección, es siempre motivo para que muchos artistas novatos huyan de ella sin querer saber nada. Ahora presentamos estas clases que esperamos sean una manera fácil y práctica para que todos ustedes dominen al menos las bases de la técnica. Recuerden que la constancia es la base de todo y enfrentar los miedos cada día te hace una persona mejor. También regresa nuestra queridísima Laura Michel a continuar con el tema de Las Tres R's, que sabemos es del agrado de muchos lectores. Disfruten también de una breve reseña de una convención que se llevó a cabo en la ciudad de México el pasado mes de noviembre de 2003. Con este artículo abrimos una nueva sección llamada Convencionando, en la que llevaremos a todos ustedes datos sobre las convenciones y eventos más importantes realizadas en la ciudad de México que a dibujo se refieran. Si ustedes saben de algún evento al que les gustaría que DibujArte asista, sólo escriban a la dirección que ya conocen y trataremos de cubrirlo. Ya los dejo continuar, recomendándoles para este mes las películas The Matrix Reloaded (que está de moda) y Ghost In the Shell, una extraordinaria Obra de Mamoru Oshii, adaptada del manga de Masamune Shirow. Disfruten.

Atte.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx



Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Bernardo Moreno
Director Editorial

Delfina Fuentes
Correctora de Estilo

Laura O. Bárcena Villalba
Rediseño de interiores

Vic. Hernández
Clases de Dibujo

Tozani
Portada

Laura Michel
Colaboradora

Martha García de la Rosa
Preprensa

ÍNDICE

PERSPECTIVA Parte I.....2

PERSPECTIVA Parte II 8

UTOPÍA.....30

LAS TRES R's Registro.....34

ANUNCIOS 36

BUZÓN 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #22 **FEBRERO 2004**

Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Formado de **EVERARDO FLORES CERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **COEDIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2003-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 11142 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 5440 18/Dic/2001 Impresa en Mexico Copyright © 2000.

PERSPECTIVA

Vic Hernández

Piero Della Francesca **La ciudad ideal**

Filippo Brunelleschi
Escultor y arquitecto
de Florencia
(1377-1448)

LA PERSPECTIVA ES EL ARTE DE REPRESENTAR EN UNA SUPERFICIE LOS OBJETOS EN LA FORMA Y DISPOSICIÓN CON QUE APARECEN A LA VISTA. UN SISTEMA MUY INTERESANTE DE REPRESENTACIÓN DE UN CUERPO QUE TIENE POR OBJETO HACER QUE ÉSTE SE OFREZCA A LA VISTA DEL OBSERVADOR CON LA APARIENCIA QUE TIENE EN LA REALIDAD.

DURANTE EL RENACIMIENTO, LOS ARTISTAS EUROPEOS COMENZARON A ESTUDIAR ESTE EFECTO VISUAL PARA LOGRAR PINTURAS CON GRAN REALISMO, PLASMANDO VÍVIDAMENTE PERSONAS, ANIMALES, OBJETOS Y AMBIENTES, Y SE VOLVIERON EXPERTOS EN REPRESENTAR LA ILUSIÓN DE DISTANCIA Y PROFUNDIDAD EN PAREDES Y LIENZOS UTILIZANDO LA TÉCNICA DE LA ***PERSPECTIVA LINEAL.***

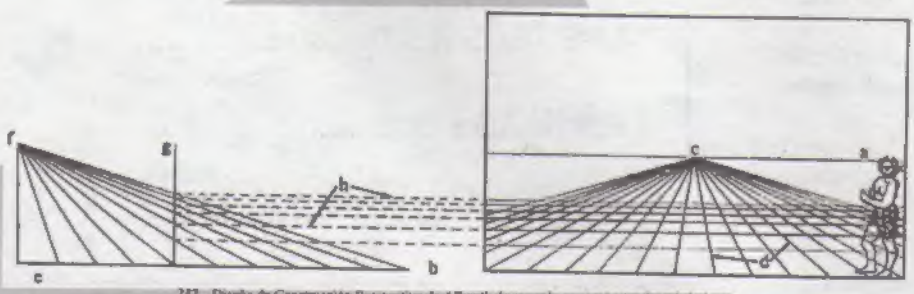
La Iglesia de San Lorenzo, Obra comenzada por **Brunelleschi** hacia 1423

LA PERSPECTIVA LINEAL ES UN SISTEMA MATEMÁTICO PARA CREAR LA ILUSIÓN DE ESPACIO Y DISTANCIA SOBRE UNA SUPERFICIE PLANA. EL SISTEMA SE ORIGINÓ EN FLORENCIA, ITALIA, A PRINCIPIOS DE 1400. EL ARTISTA Y ARQUITECTO **FILIPPO BRUNELLESCHI** DEMOSTRÒ ESTOS PRINCIPIOS (Y POR LO GENERAL SE LE ATRIBUYE LA INVENCIÓN DE ESTE SISTEMA A BRUNELLESCHI) PERO OTRO ARQUITECTO Y ESCRITOR, **LEÓN BATTISTA ALBERTI** FUE EL PRIMERO EN PONER POR ESCRITO EN SU LIBRO **"DE PICTURA"** LAS REGLAS DE LA PERSPECTIVA LINEAL QUE LOS ARTISTAS SEGUIRÍAN NOTABLEMENTE COMO **PIERO DELLA FRANCESCA** (1416-1492) Y **ANDREA MANTEGNA** (1431-1506).

León Battista Alberti
Filosofo, arquitecto,
musico, pintor y Escultor
(Genova 1406-Roma 1472)

"DE PICTURA"

TAMBIÉN LLAMADA "MATEMÁTICA" POR ALBERTI, SE DIVIDE EN TRES LIBROS, EL PRIMERO (DEDICADO A BRUNELLESCHI) ES EL QUE NOS ADENTRA EN LA PERSPECTIVA.
DE PICTURA (ESCRITO EN 1435) FUE DONDE POR PRIMERA VEZ ALGUIEN DESARROLLÓ UNA TEORÍA DONDE CUALQUIER ARTISTA LA PUDIESE APLICAR PARA PINTAR. EN 1425 BRUNELLESCHI INVENTÓ EL ***"SISTEMA Y ARTE"*** DEL DIBUJO EN PERSPECTIVA, PROBABLEMENTE CON LA AYUDA DE SU AMIGO EL MATEMÁTICO TOSCANELLI.



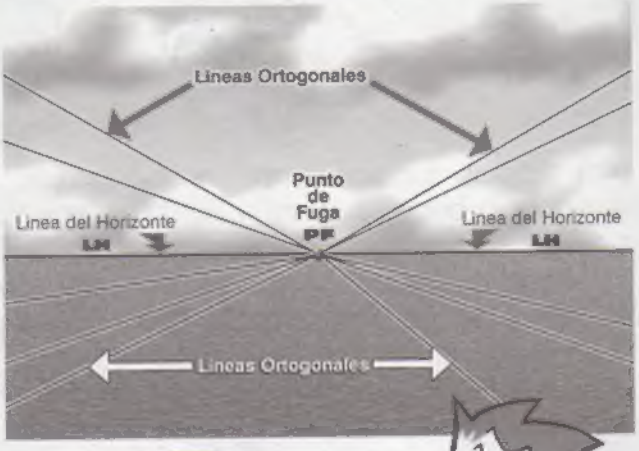
232. Diseño de Construcción Perspectiva de Alberti, de acuerdo con recientes descubrimientos
a. Ismatio del ser humano *b.* línea base *c.* punto de fuga *d.* Orisgonales
e. "espacio pequeño *f.* punto de distancia *g.* Intersección vertical *h.* Transversales

EN ESTE LIBRO SE DESCRIBIERON LOS TÉRMINOS Y APLICACIONES DE CADA ELEMENTO QUE COMPONE LA PERSPECTIVA LINEAL, LA CUAL PERMITÍA A CADA ARTISTA IMAGINAR PREVIAMENTE LA SUPERFICIE DE SU PINTURA COMO **"UNA VENTANA ABIERTA"**, A TRAVÉS DE LA CUAL SE PODÍA OBSERVAR EL MUNDO PINTADO. SITUANDO LA VISTA DEL ESPECTADOR EN UN PUNTO EN LA DISTANCIA, AYUDADO DE LAS LÍNEAS PROYECTADAS DESDE UN PUNTO DE FUGA.

PERSPECTIVA LINEAL

COMO MENCIONAMOS AL PRINCIPIO, LA PERSPECTIVA LINEAL ES UN SISTEMA MATEMÁTICO (GEOMÉTRICO) QUE NOS AYUDA A REPRESENTAR SOBRE UNA SUPERFICIE PLANA LA ILUSIÓN DE ESPACIO Y DISTANCIA, DONDE LINEAS RECTAS REPRESENTAN EL HORIZONTE Y LÍNEAS PROYECTADAS (ORTOGONALES) DESDE UNO O VARIOS PUNTOS DE FUGA CREAN LA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD .

EN ESTE SENCILLO ESQUEMA, DEFINIREMOS POR UBICACIÓN LA FUNCIÓN DE LOS PRINCIPALES ELEMENTOS QUE COMPONEN LA PERSPECTIVA LINEAL:



LÍNEA DEL HORIZONTE:
ES LA LÍNEA QUE CORRE SOBRE EL DIBUJO Y SE SITÚA AL NIVEL DE LA VISTA DEL ESPECTADOR. LA LÍNEA DEL HORIZONTE ES DONDE SE DIVIDE EL CIELO Y LA TIERRA.

EL PUNTO DE FUGA:
SUELE LOCALIZARSE AL CENTRO DE LA LINEA DEL HORIZONTE, DONDE TODAS LAS LÍNEAS PARALELAS NACEN Y SE PROYECTAN HACIA AFUERA DEL DIBUJO.

LÍNEAS ORTOGONALES:
SON LAS LÍNEAS QUE CONVERGEN HACIA EL PUNTO DE FUGA, TAMBIÉN LLAMADAS PARALELAS, LINEAS DE PROYECCIÓN, DE CONVERGENCIA, ETC. Y AYUDAN A CONECTAR PUNTOS EN EL DIBUJO Y A SITUAR ELEMENTOS DEFINIENDO SUS LÍMITES.

OBSERVANDO A TRAVÉS DE UNA VENTANA

"PERSPECTIVA NO ES MÁS QUE OBSERVAR UN LUGAR U OBJETOS DETRÁS DE UN PANEL DE CRISTAL, EN LA SUPERFICIE DEL CUAL LOS OBJETOS TRAS EL CRISTAL SE DIBUJARÁN". -LEONARDO DA VINCI-

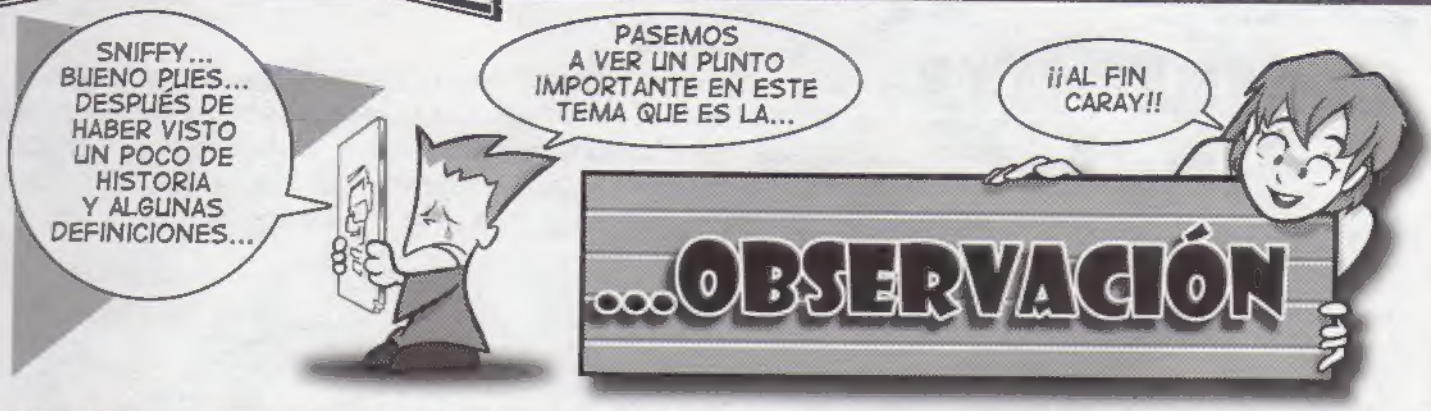
LEONARDO DA VINCI (1452-1519) APRENDIÓ LAS REGLAS DE LA PERSPECTIVA Y PRACTICÓ USANDO "LA VENTANA" COMO UNA HERRAMIENTA PARA DIBUJAR CORRECTAMENTE PERSPECTIVAS CUANDO ÉL ERA TAN SÓLO UN APRENDIZ EN EL ESTUDIO DE SU MAESTRO **VERROCHIO**, ENTRENÁNDOSE COMO PINTOR Y LLEGANDO A SER UN EXPERTO EN LA MATERIA. SU INCREÍBLE PODER DE OBSERVACIÓN Y HABILIDADES COMO ILUSTRADOR LE PERMITIERON PERCIBIR Y RECREAR LOS EFECTOS QUE ÉL OBSERVÓ EN LA NATURALEZA. POR ELLO, Y APLICANDO LAS REGLAS DESCRITAS POR **ALBERTI**, COMBINÓ DE FORMA EFICIENTE LA **PERSPECTIVA LINEAL** Y UNA PROFUNDA OBSERVACIÓN DEL MUNDO REAL, EXPERIMENTANDO DIFERENTES TÉCNICAS PARA PROBAR SUS IDEAS.

Leonardo da Vinci
(1452-1519)

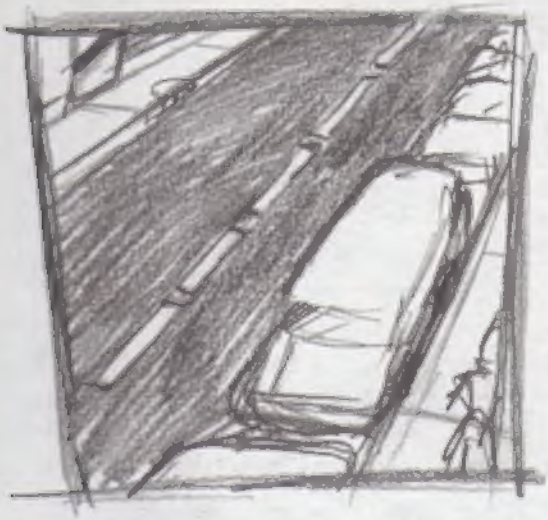
Leonardo da Vinci - Estudio de la perspectiva de **La adoración de los Magos** (1481)

PERSPECTIVA

Vic Hernández



PARA EMPEZAR, DEBEMOS TENER CONCIENCIA DE QUE LA ÚNICA FORMA DE DIBUJAR ESCENAS LO MAS FIELMENTE POSIBLE ES OBSERVANDO CON DETENIMIENTO Y CUIDADO CÓMO CADA UNO DE SUS ELEMENTOS (ANIMALES, PERSONAS, OBJETOS, ETC.) REALMENTE LUCEN. HAY QUE VOLVERSE MUY CUIDADOSO EN LOS DETALLES DE CÓMO UN OBJETO SE PERCIBE CUANDO ESTÁ CERCA Y LEJOS DE NOSOTROS, Y TOMAR APUNTES DE ELLO. CUANDO MENCIONAMOS ESA PRÁCTICA DE DIBUJAR UNA ESCENA A TRAVÉS DE UN CRISTAL NO FUE CON LA INTENCIÓN DE TOMARLO COMO UNA MERA **"CURIOSIDAD HISTÓRICA"**, AÚN EN NUESTROS DÍAS ES UTILIZADA COMO UNA PRÁCTICA DE APERTURA AL MUNDO DEL DIBUJO EN PERSPECTIVA. AL EMPEZAR A DIBUJAR TENDEMOS MÁS A HACERLO CON LA MEMORIA QUE CON LA CONCIENCIA DE UN MUNDO EN TRES DIMENSIONES; ESTO ES, CUANDO QUEREMOS DIBUJAR UN OBJETO TAN SENCILLO COMO UNA TAZA, USUALMENTE DIBUJAMOS UNA IDEA PRE-CONCEBIDA EN NUESTRA CABEZA DE ESTE OBJETO Y NO EL OBJETO QUE TENEMOS ENFRENTE, ASÍ PUES; **"LA VENTANA"** NOS AYUDA A FAMILIARIZARNOS CON EL MUNDO REAL, AL DIBUJAR EN SU SUPERFICIE LO QUE HAY DEL OTRO LADO, Y AL DARNOS CUENTA DE CÓMO SE HAN SEGUIDO LOS CONTORNOS; POSIBLEMENTE EL RESULTADO NO SEA EL QUE NOS ESPERÁBAMOS, DÁNDONOS CUENTA QUE EL MUNDO EXTERIOR EN DIBUJO VA MAS ALLÁ DE NUESTROS CONCEPTOS PARTICULARES DE COMO "QUISIÉRAMOS" QUE FUESE REALMENTE.



TOMANDO APUNTES

SÓLO NECESITAS UN CUADERNO, UN LÁPIZ (HB O DEL NÚMERO 2) Y UNA GOMA...

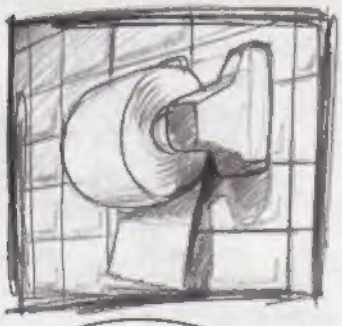
MUCHO... PORQUE ANTES DE EMPEZAR A DIBUJAR SOBRE LOS LÍMITES QUE NOS MARCAN LAS LÍNEAS DE PROYECCIÓN, DEBEMOS BRINCAR LOS LÍMITES DE LAS IDEAS PRECONCEBIDAS QUE TENEMOS DEL MUNDO REAL. SÓLO ASÍ NOS SERÁ MÁS SENCILLO COMPRENDER EL **"CÓMO"** Y EL **"POR QUÉ"** DEL COMPORTAMIENTO DE LAS LÍNEAS, LA PROPORCIÓN Y LOS VOLÚMENES DE LOS OBJETOS DENTRO DE CADA ESCENA QUE QUERAMOS DIBUJAR.

BUENO, PUES...
EL APUNTE

EL APUNTE, MÁS QUE UNA PRÁCTICA, SE DEBE TOMAR COMO **UN HÁBITO**, YA QUE NOS AYUDA A FAMILIARIZARNOS CON NUESTRO ENTORNO Y A GUARDAR DOCUMENTACIÒN DE COMO SON LAS COSAS EN LA REALIDAD. AL EMPEZAR, DEBEMOS PERDER EL MIEDO A ECHAR A PERDER HOJAS Y DIBUJOS, PORQUE EN VERDAD ESO VA A PASAR. NOS VA A COSTAR ALGO DE TRABAJO AL PRINCIPIO, Y LOS RESULTADOS NO SERÁN LO QUE SE ESPERABAN, PERO ESTO ES ASÍ, YA QUE NO SE UTILIZAN NI ESCUADRAS NI REGLA, SINO SÓLO NUESTRO PULSO Y NUESTRA OBSERVACIÓN. LOS PRIMEROS "**SKETCHES**" PODRÍAN VERSE "**CHUECOS**" O SIN CHISTE, PERO MIENTRAS MÁS DIBUJES Y OBSERVES CADA DETALLE DE LO QUE QUIERAS PONER EN TU CUADERNO, TE DARÁS CUENTA DE QUE CADA DÍA **HABRÁ UN AVANCE SIGNIFICATIVO** AL RESPECTO.

USANDO EL "ROUGH"

EL ROUGH ES UNA FORMA MUY LIBRE DE DIBUJO, NOS PERMITE USAR TRAZOS CON TANTA SOLTURA QUE PODEMOS DEFINIR DIBUJOS DE UNA FORMA MÁS DINÁMICA. AUNQUE ÉSTOS LLEGAN A VERSE UN TANTO APRESURADOS O "TOSCOS" (DE AHÍ SU NOMBRE), ESTA FORMA DE REPRESENTACIÓN NOS AYUDA A ADQUIRIR MAS SOLTURA Y SEGURIDAD PARA DESPUÉS DEFINIR LOS DIBUJOS MAS EN LIMPIO.



NO TE LIMITES

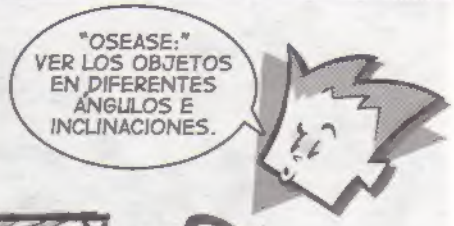
DIBUJA CUANTA ESCENA TE PLAZCA, PUEDE SER UNA PLAZA, UNA CALLE, EL JARDÍN, EL INTERIOR DE TU ALACENA, ETC. LO IMPORTANTE ES LOGRAR ESE SENTIDO DE PROFUNDIDAD, QUE LOS OBJETOS EN CADA ESCENA PUEDAN VERSE "**TRIDIMENSONALMENTE**" Y CON TODOS SUS DETALLES.

EN EL CASO DE QUE AL DIBUJAR ALGO SE TE DIFICULTE, PUEDES HACER USO DE LA "**ASOCIACIÓN GEOMÉTRICA**", COMPARANDO EL ELEMENTO DE LA ESCENA EN CUESTIÓN CON ALGUNA FIGURA COMO: CUADRADOS, RECTÁNGULOS, TRAPEZOIDES, ESFERAS, ETC., Y CONSTRUIR CON ELLAS TU DIBUJO.

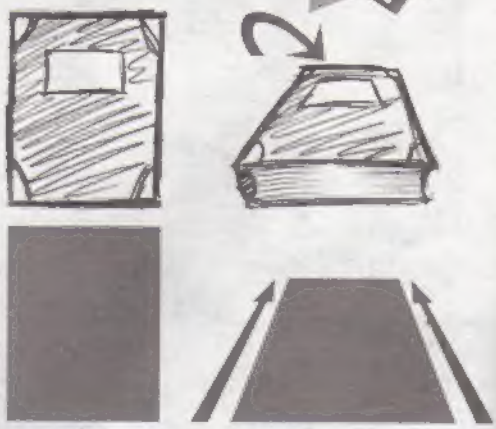
Vic Hernández

EL ESCORZO

FIGURAS PROYECTADAS



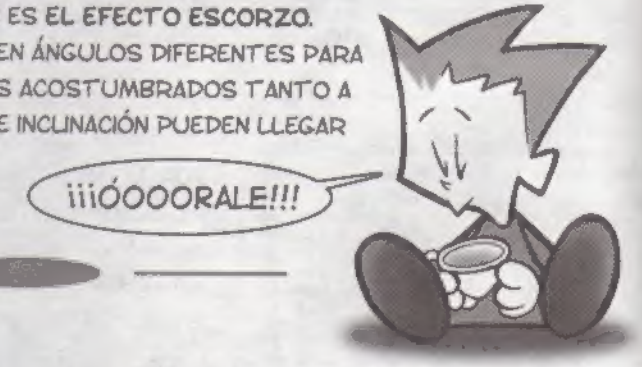
ES UNA FORMA DE REPRESENTACIÓN QUE REDUCE LA LONGITUD DE UN CUERPO (LÍNEA, FORMA, OBJETO, ETC.) Y ESTÁ ESTRECHAMENTE LIGADO A LA **PERSPECTIVA LINEAL**, YA QUE EN EL ESCORZO SE CONFÍA MÁS EN LA OBSERVACIÓN QUE EN UNA PERSPECTIVA CONSTRUIDA.



POR EJEMPLO:

CUANDO TOMAMOS UN LIBRO DE FRENTE, NOTAMOS SU FORMA RECTANGULAR, PERO AL INCLINARLO , EL RECTÁNGULO SE HA VUELTO UN TRAPEZOIDE, CON LA PARTE MÁS ANCHA CERCA DE NOSOTROS Y LA ANGOSTA MÁS LEJOS Y PROYECTADA HACIA EL FONDO... ¿LO NOTAS? AHORA TOMA ENTRE TUS MANOS UNA TAZA, MÍRALA DESDE ARRIBA Y VERÁS UN CÍRCULO, AHORA INCLÍNALA GRADUALMENTE Y NOTARÁS CÓMO SE HA TORNADO EN UNA ELIPSE, LA CUAL SE VOLVERÁ MAS ESTRECHA CONFORME LA VAYAS GIRANDO, ESTO ES **EL EFECTO ESCORZO.**

PARA PRACTICARLO, COMIENZA DIBUJANDO OBJETOS SIMPLES Y EN ÁNGULOS DIFERENTES PARA MOSTRAR CÓMO CAMBIA DE FORMA. EN EL MUNDO REAL ESTAMOS ACOSTUMBRADOS TANTO A ELLO QUE NO LO NOTAMOS, PERO EN DIBUJO ESTOS APUNTES DE INCLINACIÓN PUEDEN LLEGAR A ENGAÑAR NUESTRA VISTA.

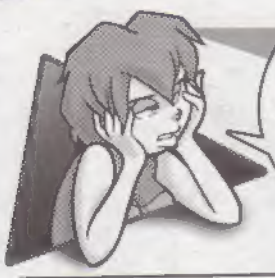


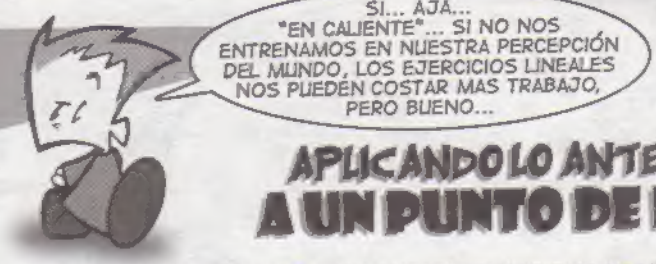
EN EL CASO DE DIBUJAR UN PERSONAJE ESCORZADO, PODEMOS UTILIZAR UNA **REFERENCIA GEOMÉTRICA** (COMO LA DEL RECTÁNGULO) DELIMITANDO DENTRO DE ÉSTA NUESTRA FIGURA EN CUESTIÓN, INCLINANDO EN AMBAS DIRECCIONES PARA LOGRAR LA VISTA SUPERIOR E INFERIOR DE ÉSTE.

EL ESCORZO ES COMO EL PASO INTERMEDIO ENTRE LOS PRIMEROS EJERCICIOS DE OBSERVACIÓN Y LA PERSPECTIVA LINEAL, Y AL IGUAL QUE EN LOS PRIMEROS APUNTES, DEBEMOS PRACTICAR MUCHO PARA LOGRAR ESTOS EFECTOS PARA GANAR SEGURIDAD SOBRE NUESTRAS OBSERVACIONES.

PERSPECTIVA

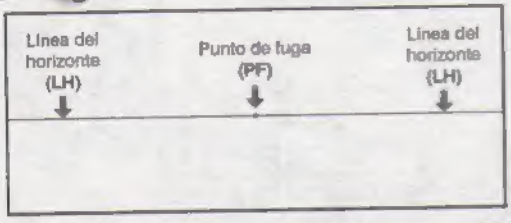
Vic Hernández



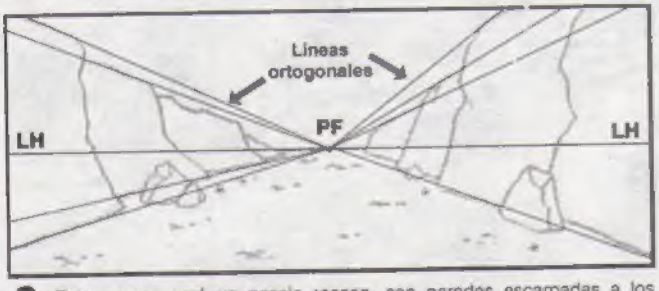


APLICANDO LO ANTERIOR A UN PUNTO DE FUGA

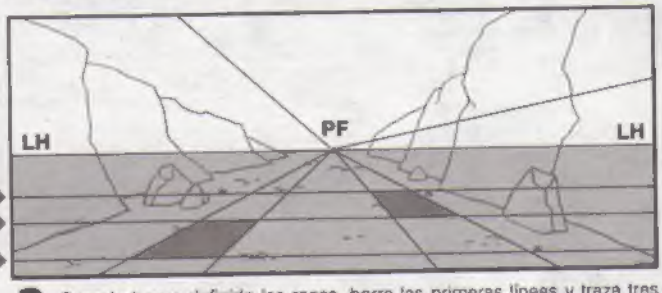
EN ESTE PEQUEÑO EJERCICIO HAREMOS USO DE LAS LINEAS ORTOGONALES PARA DELIMITAR EL TAMAÑO DE LOS PERSONAJES DE ACUERDO A SU UBICACIÓN EN UN FONDO CUYOS ELEMENTOS TRAZAREMOS A MANO ALZADA:



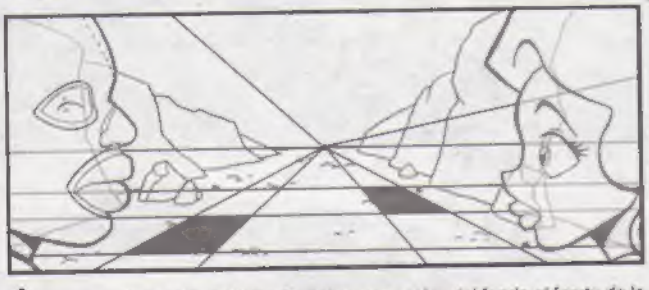
1• Comenzaremos por trazar un marco donde ubicaremos la línea del horizonte **(LH)** al nivel de nuestra visión, después marca el punto de fuga **(PF)** en el centro de esta línea desde donde proyectaremos todas nuestras **líneas ortogonales**.



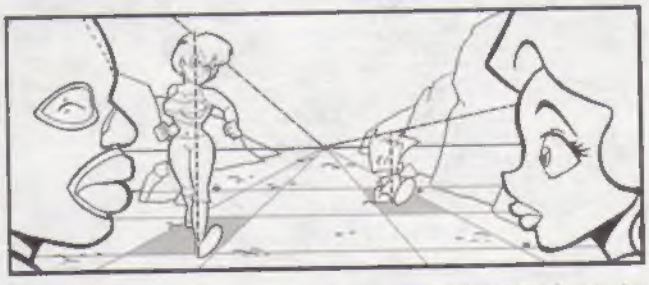
2• Esta escena será un pasaje rocoso, con paredes escarpadas a los extremos de la imagen, las líneas ortogonales nos ayudarán a ubicar estas rocas de nuestra vista hacia el fondo, y ayudándonos de las líneas le proporcionaremos diferente altura a cada bloque, que trazaremos a mano alzada. Recuerda solapar una sobre otra hacia el fondo.



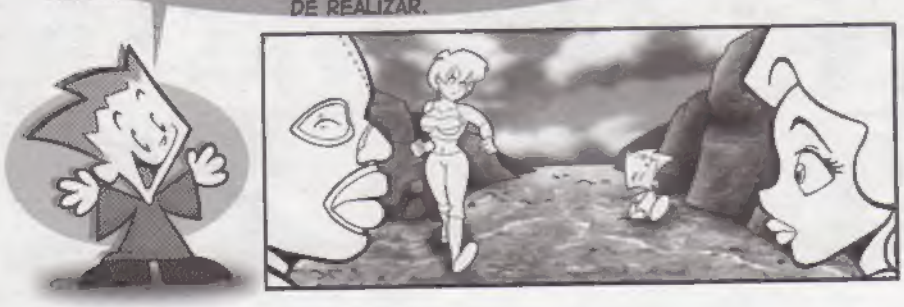
3• Cuando hayas definido las rocas, borra las primeras líneas y traza tres líneas transversales (horizontales), separándolas gradualmente hacia el fondo; después 4 líneas ortogonales (2 a cada lado del punto de fuga), notarás que donde se intersectan se forman como cuadros de un tablero, elige 2 cuadros para ubicar a los personajes y proyecta otras 2 líneas sobre la línea del horizonte (una a cada lado del punto de fuga), éstas nos servirán para limitar la estatura de los personajes.



4• Para acentuar más la distancia de los personajes del fondo al frente de la escena, traza dos personajes vistos muy de cerca (dibuja sus cabezas por ejemplo).



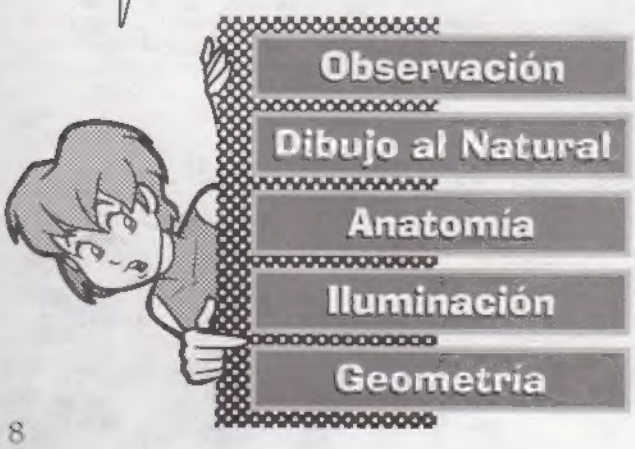
5• Márcalos con una línea muy gruesa, esto acentuará la distancia entre los personajes del frente con los del fondo. Dibuja ahora a los personajes dentro del área marcada anteriormente, y limita su estatura con las líneas ortogonales arriba del punto de fuga, si te fijas los hemos colocado como en un tablero de ajedrez, ahora procede a borrar las líneas de construcción y tendremos una escena en perspectiva con sus elementos dibujados a mano alzada.



PERSPECTIVA

Vic Hernández

PARA LA REALIZACIÓN DE LOS EJERCICIOS NOS APOYAREMOS EN LOS TEMAS QUE YA SE HAN VISTO EN LAS LECCIONES DE DIBUJO PRESENTADAS EN LAS ANTERIORES EDICIONES.



MATERIALES:

ESTE TIPO DE EJERCICIOS NO REQUIERE DE MATERIALES COMPLICADOS, TAN SÓLO DE: HOJAS DE PAPEL, LÁPIZ, UN JUEGO DE ESCUADRAS, GOMA Y, SI DESEAMOS ENTINTAR, UN PAR DE ESTILÓGRAFOS DESECHABLES; DEL #1 PARA LÍNEAS DELGADAS Y DEL #5 PARA LÍNEAS GRUESAS.

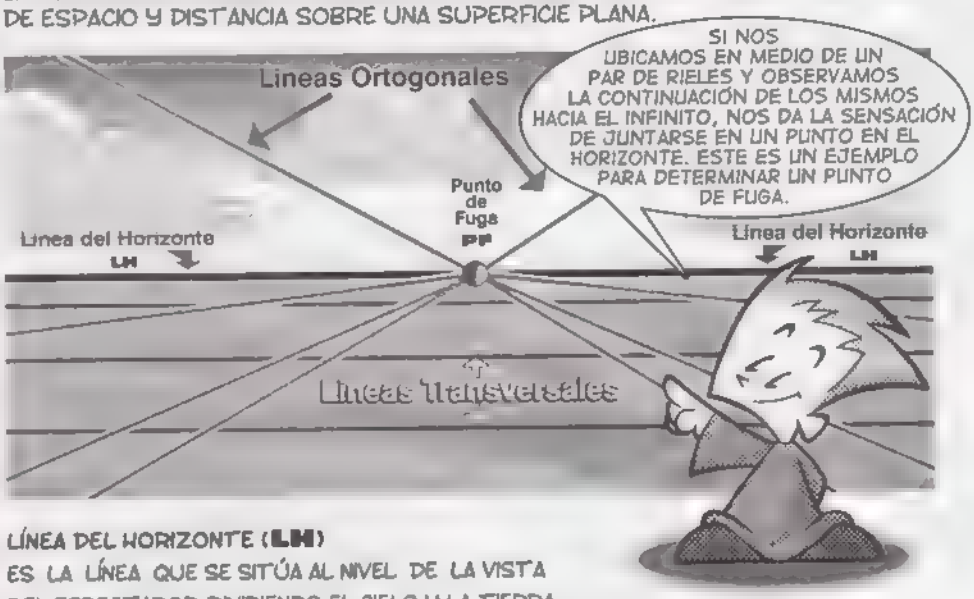
ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA LINEAL

Un Poco de Historia

León Battista Alberti
Filosofo, arquitecto, musico, pintor y escritor

El sistema de la **perspectiva lineal** se origino en Florencia, Italia. **Brunelleschi** demostro estos [illegible] "matemática", escrito en 1435) las [illegible] los artistas desde entonces [illegible] por primera vez alguien desarrollo [illegible] puede aplicarla para pintar o dibujar.
En este libro se describieron los términos y aplicaciones de cada elemento que compone la [illegible] de su obra como una **ventana abierta**" desde la cual se podía observar el mundo pintado, situando a la vista del espectador en un punto en la distancia, ayudado de las líneas proyectadas desde uno o varios puntos de Fuga.

LA PERSPECTIVA LINEAL ES UN SISTEMA MATEMÁTICO PARA CREAR LA ILUSIÒN DE ESPACIO Y DISTANCIA SOBRE UNA SUPERFICIE PLANA.

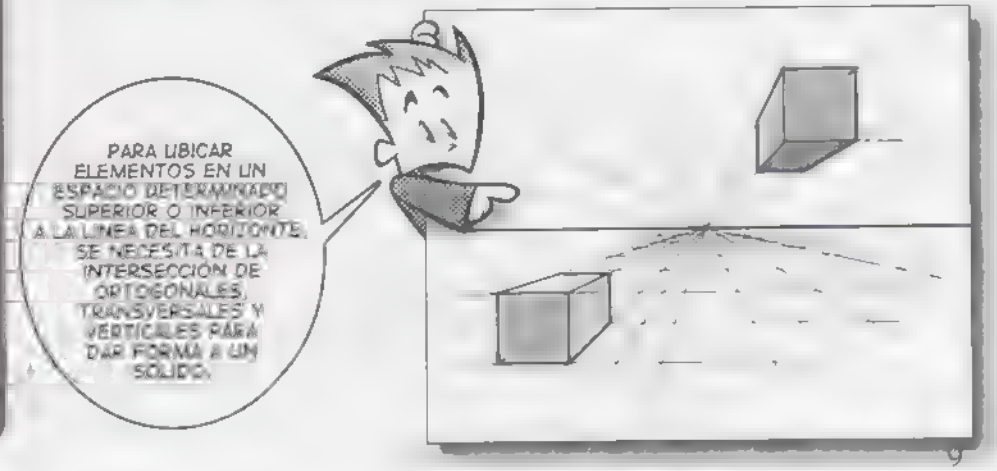


LÍNEA DEL HORIZONTE (LH)
ES LA LÍNEA QUE SE SITÚA AL NIVEL DE LA VISTA DEL ESPECTADOR, DIVIDIENDO EL CIELO Y LA TIERRA.

EL PUNTO DE FUGA (PF)
SE LOCALIZA SOBRE LA LÍNEA DEL HORIZONTE, DONDE TODAS LAS LÍNEAS PARALELAS NACEN Y SE PROYECTAN HACIA AFUERA DEL DIBUJO.

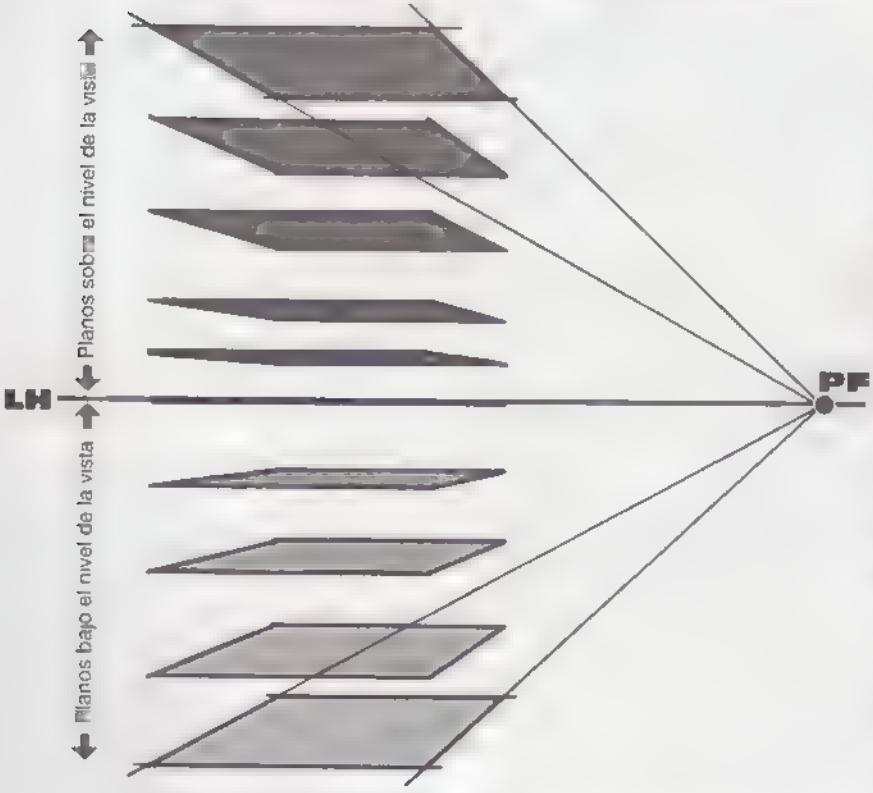
LÍNEAS ORTOGONALES (LO)
SON LAS LÍNEAS QUE CONVERGEN HACIA EL PUNTO DE FUGA, TAMBIÉN LLAMADAS PARALELAS, LÍNEAS DE PROYECCIÓN, DE CONVERGENCIA, ETC., Y AYUDAN A CONECTAR PUNTOS EN EL DIBUJO Y A SITUAR ELEMENTOS DEFINIENDO SUS LÍMITES.

LÍNEAS TRANSVERSALES (LT)
LÍNEAS PARALELAS A LA LÍNEA DEL HORIZONTE QUE APARECEN GRADUALMENTE A LA DISTANCIA E INTERSECTAN LAS ORTOGONALES PARA SITUAR PLANOS EN EL ESPACIO. Y LAS VERTICALES SON LLAMADAS SIMPLEMENTE **"DE INTERSECCIÒN VERTICAL"**



PERSPECTIVA A 1 PUNTO DE FUGA

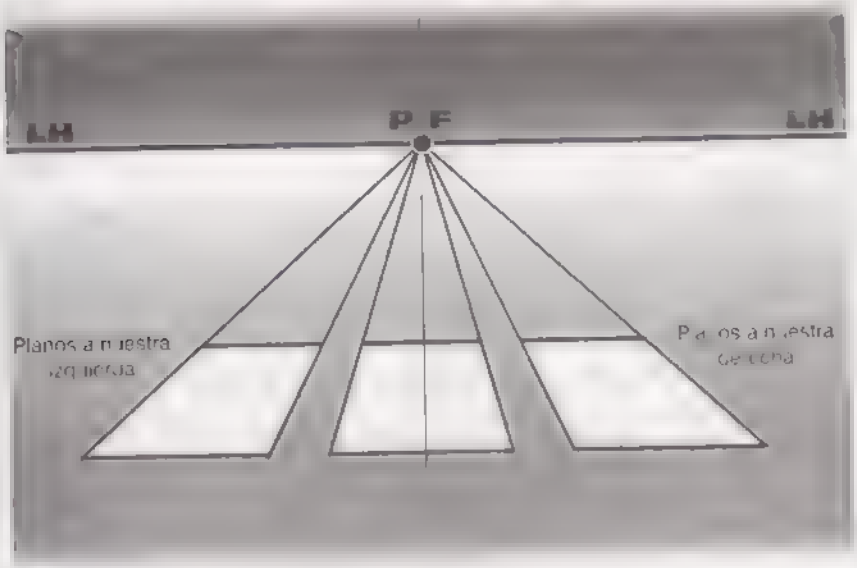
LOS PLANOS DE ACUERDO AL NIVEL DE VISIÓN



AQUÍ PODEMOS OBSERVAR UNA SERIE DE PLANOS SUCESIVOS QUE SE DESPLAZAN DE ARRIBA A ABAJO DE LA LÍNEA DEL HORIZONTE O NIVEL DE NUESTRA VISTA. PODEMOS OBSERVAR QUE A MEDIDA DE QUE SE ALEJAN EN AMBAS DIRECCIONES, LAS SUPERFICIES CON REFERENCIA A NUESTRA POSICIÓN SON MAYORES; POR EL CONTRARIO, MIENTRAS MÁS CERCA ESTÉN AL NIVEL VISUAL O LÍNEA DEL HORIZONTE LAS SUPERFICIES PARECERAN MAS PEQUEÑAS Y LA QUE SE ENCUENTRA DIRECTAMENTE SOBRE LA LÍNEA DEL HORIZONTE PARECERA UNA LINEA SIN LAS DIMENSIONES QUE SE PUEDEN APRECIAR EN EL RESTO DE LOS PLANOS

PARA PODER TRAZAR CORRECTAMENTE ESTAS FIGURAS PROYECTADAS, DEBEMOS DETERMINAR LA UBICACIÒN DE CADA PLANO CON LAS LÍNEAS ORTOGONALES TRAZADAS DESDE EL PUNTO DE FUGA HACIA AFUERA DE LA IMAGEN Y CON LAS LINEAS TRANSVERSALES, CERRAR CADA FIGURA.

LOS PLANOS DE ACUERDO A NUESTRA UBICACIÓN



PARA EXPLICAR ESTO SE DIBUJARON TRES PLANOS, UNO LA IZQUIERDA, AL FRENTE Y A LA DERECHA, PROYECTANDO SUS LÍNEAS CON DIRECCIÓN AL PUNTO DE FUGA, ESTE PUNTO EN EL HORIZONTE ES NUESTRA UBICACIÓN COMO OBSERVADOR DE A CUERDO A LOS PLANOS. AL MOVERNOS DE DERECHA A IZQUIERDA Y VICEVERSA EL PUNTO DE FUGA SE DESPLAZA CON NOSOTROS Y POR ELLO LA DIRECCIÓN DE LAS LÍNEAS ORTOGONALES COINCIDIRÁN HACIA EL PUNTO DE FUGA QUE DETERMINEMOS.

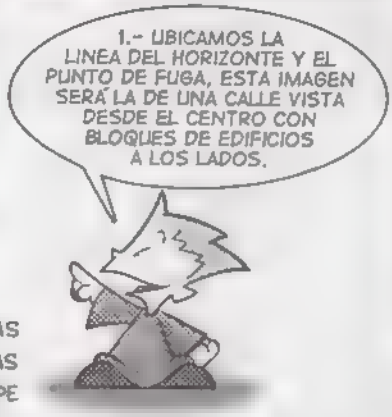
LOS PLANOS DE ACUERDO A LA DISTANCIA

ÉSTE RESULTA DE UNA FORMA MUY INTERESANTE, PUESTO QUE BASÁNDONOS EN ESTE DIAGRAMA PODEMOS UBICAR DENTRO DE CADA PLANO INTERSECTADO POR LAS LINEAS TRANSVERSALES, LA UBICACIÓN DE CUALQUIER SOLIDO EN UN PUNTO EN LA DISTANCIA.

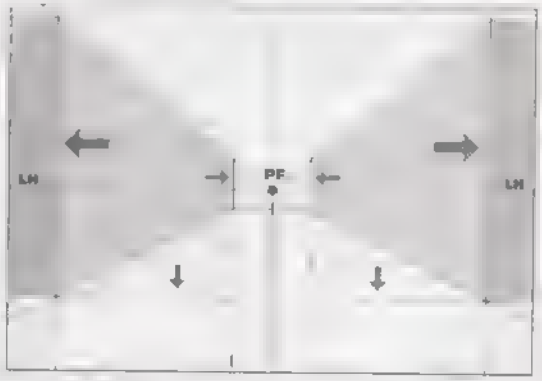
ESTO TAN SÓLO CONSTA DE LA LÍNEA DEL HORIZONTE Y EL PUNTO DE FUGA DONDE CONVERGEN LAS LINEAS ORTOGONALES DE LOS PLANOS DISPUESTOS SOBRE Y BAJO EL HORIZONTE, CON LA DIFERENCIA DE LOS DOS EJEMPLOS ANTERIORES, ESTOS PLANOS ESTÁN UBICADOS A DIFERENTES DISTANCIAS DE NOSOTROS COMO OBSERVADORES.

EXTERIORES A 1 PUNTO DE FUGA

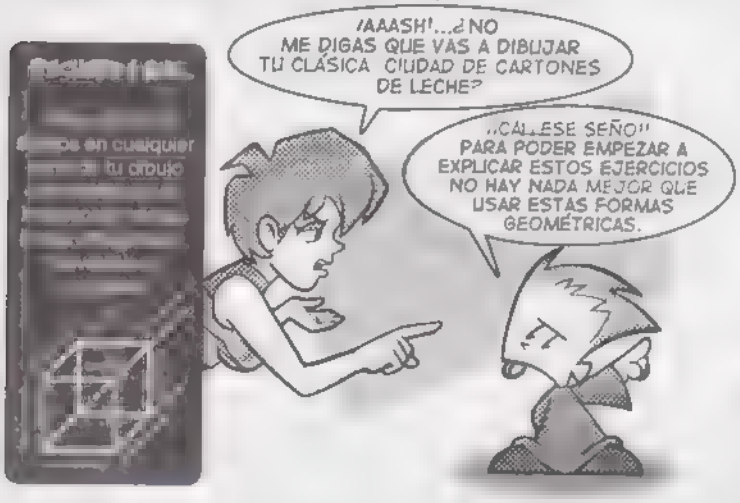
A CONTINUACIÓN, EMPEZAREMOS CON TRES SENCILLOS EJERCICIOS APLICANDO LOS ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA LINEAL ANTES MENCIONADOS. PRIMERO DESARROLLAREMOS DOS EXTERIORES Y FINALIZAREMOS CON UN INTERIOR EN UN PUNTO DE FUGA.

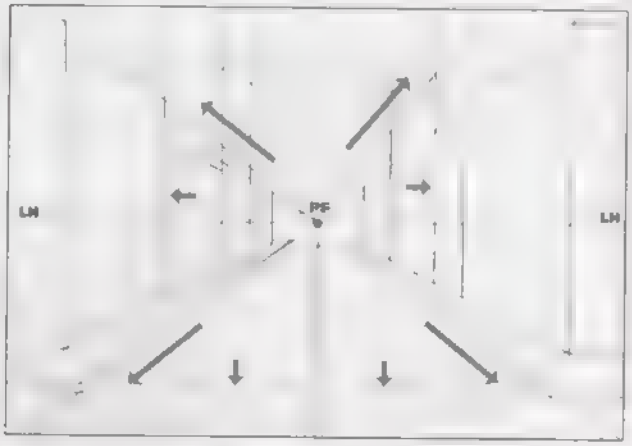


TRAZAREMOS DESPUÉS DOS LÍNEAS ORTOGONALES A CADA LADO, ÉSTAS DETERMINARÁN LAS BASE Y EL TOPE DE CADA BLOQUE DE EDIFICIOS, Y OTRO PAR DE LINEAS DEL PUNTO DE FUGA PARA UBICAR LAS LINEAS DEL PAVIMENTO.

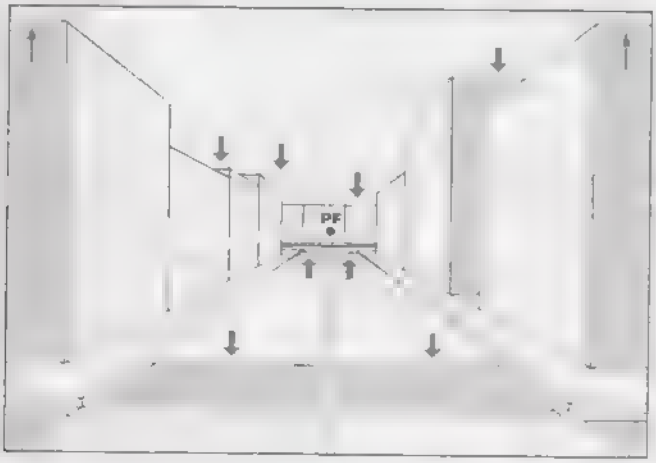


2.- UTILIZAREMOS LAS LINEAS TRANSVERSALES PARA LIMITAR EL ANCHO DE AMBOS BLOQUES Y LAS DE INTERSECCIÓN VERTICAL PARA DETERMINAR LA ALTURA.



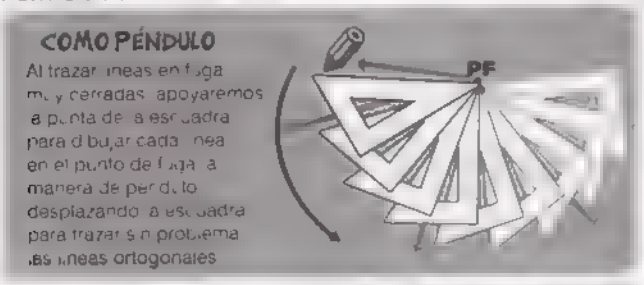


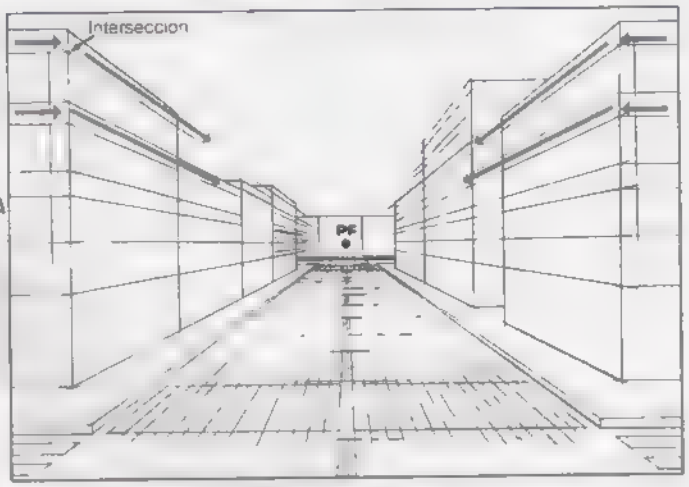
3.-DIVIDIMOS CADA BLOQUE CON LAS VERTICALES PARA SEPARAR EL NÚMERO DE EDIFICIOS, RECUERDA HACER MÁS ANGOSTAS LAS SEPARACIONES DE ACUERDO A SU PROXIMIDAD CON EL PUNTO DE FUGA. TRAZAMOS OTRAS LÍNEAS ORTOGONALES E INTERSECTAMOS LAS VERTICALES PARA DAR ALTURAS DIFERENTES A CADA EDIFICIO. DESPUÉS, BAJO LA LINEA DEL HORIZONTE PROYECTAMOS OTRAS LÍNEAS PARA PONER UNA BANQUETA A CADA BLOQUE DE EDIFICIOS.



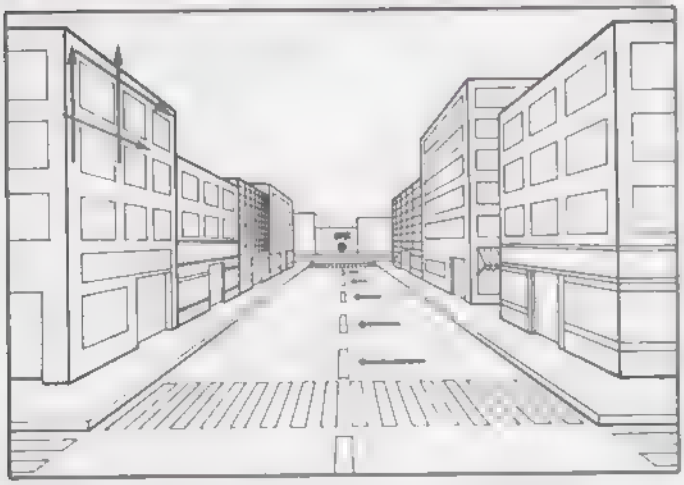
4.- INTERSECTAMOS LAS VERTICALES CON LAS TRANSVERSALES TANTO ARRIBA COMO BAJO LA LINEA DEL HORIZONTE, PARA CERRAR CADA FIGURA Y DARLE FORMA AL EDIFICIO. AL FONDO TRAZAMOS CON LINEAS HORIZONTALES OTRO BLOQUE DE EDIFICIOS CON SU BANQUETA Y DIBUJAMOS EL ÁREA QUE OCUPARÁN LAS LÍNEAS PEATONALES EN CADA ESQUINA DE LA CALLE

5.-LOS EDIFICIOS MÁS PRÓXIMOS A NOSOTROS TENDRÁN TRES PISOS Y PLANTA BAJA, PARA DEFINIRLOS TRAZAMOS LAS LÍNEAS TRANSVERSALES DONDE UBICAREMOS LAS VENTANAS, CUIDANDO QUE CADA PISO TENGA LA MISMA ALTURA. TOMANDO LA INTERSECCIÓN DE TRANSVERSALES Y VERTICALES, APOYAMOS NUESTRA ESCUADRA EN LA UNIÓN PARA PROYECTAR LA LÍNEA HACIA EL PUNTO DE FUGA Y ASÍ SUCESIVAMENTE EN AMBOS BLOQUES.

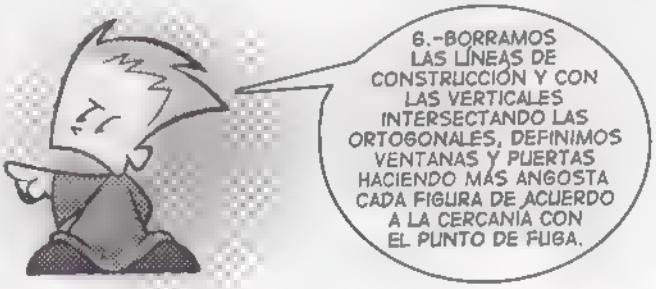




EN LOS EDIFICIOS DE ALTURAS DIFERENTES A LOS PRIMEROS, SIMPLEMENTE TOMAMOS LA INTERSECCIÓN DE LAS LÍNEAS INICIALES PARA CALCULAR LOS PISOS FALTANTES. EN EL ÁREA QUE TRAZAMOS PARA LAS LÍNEAS PEATONALES, MARCAREMOS LAS DIVISIONES PARA FORMAR CADA BLOQUE. APOYANDO LA PUNTA DE LA ESCUADRA EN EL PUNTO DE FUGA PROCEDEREMOS A TRAZAR LAS LÍNEAS ORTOGONALES QUE LES DARÁN FORMA.

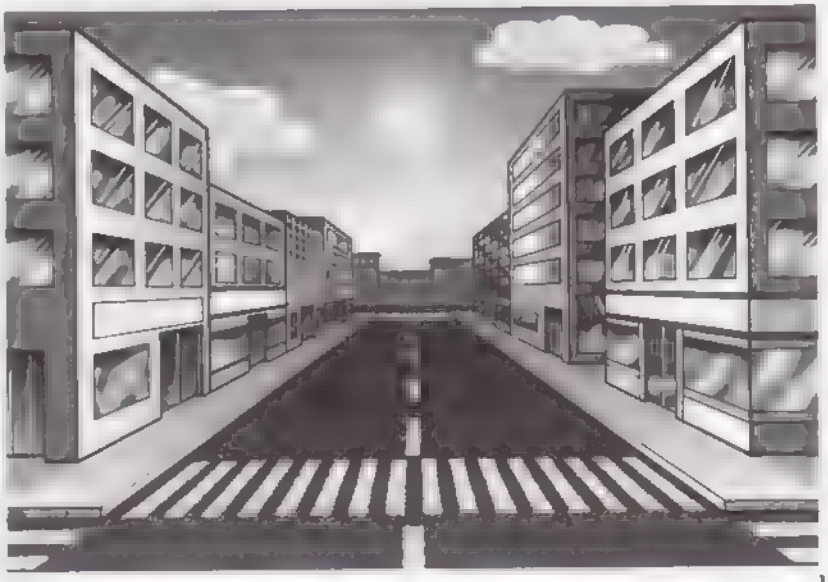


ESTO TAMBIÉN APLICA A CUALQUIER OBJETO O PLANO ACERCÁNDOSE AL PUNTO DE FUGA, COMO LAS LÍNEAS CENTRALES DE LA CALLE, QUE SU MEDIDA REDUCE DE ACUERDO A ESTE PUNTO.

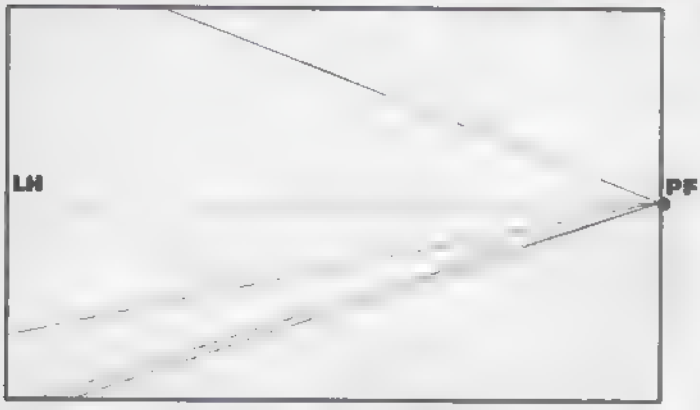


7.- EL DIBUJO QUEDA TERMINADO, LOGRANDO ESA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD DESDE NUESTRA UBICACIÓN COMO ESPECTADOR HACIA EL HORIZONTE.

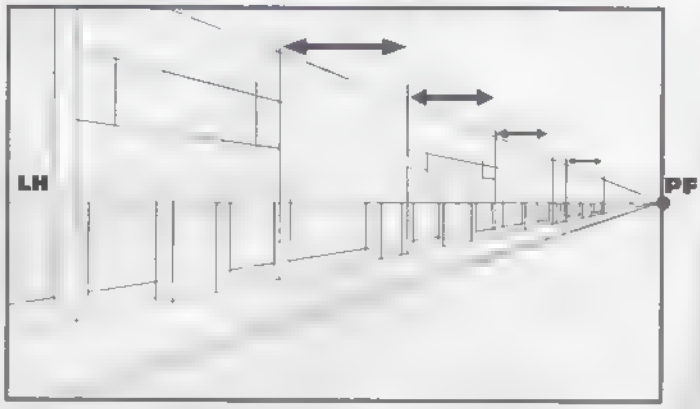
EN EL CASO QUE DESEEMOS APLICARLE SOMBRAS (DE UNA FORMA MAS BASICA) UBICAMOS LA FUENTE DE LUZ AL CENTRO DE LA IMAGEN, POR TANTO, LA SOMBRA QUEDARÁ EN LA CARA OPUESTA A LA FUENTE DE LUZ



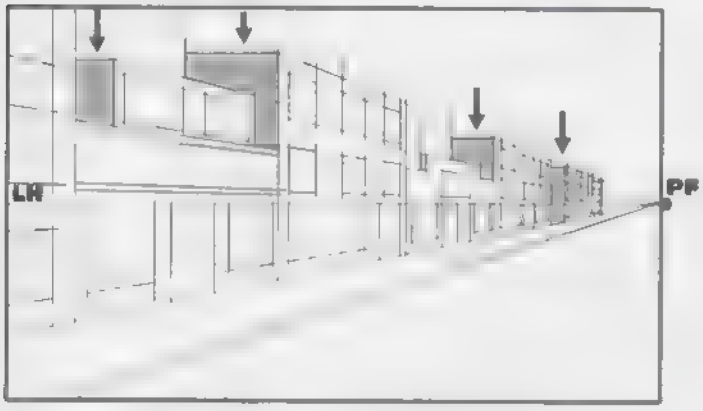
EXTERIOR A 1 PUNTO DE FUGA LATERAL



1.- A DIFERENCIA DEL ANTERIOR EJERCICIO, EL PUNTO DE FUGA SE LOCALIZA A UN EXTREMO DEL CUADRO, DESDE DONDE PROYECTAREMOS 4 LÍNEAS DETERMINANDO LA BASE Y EL TOPE DE LOS EDIFICIOS, ASÍ COMO LA BANQUETA

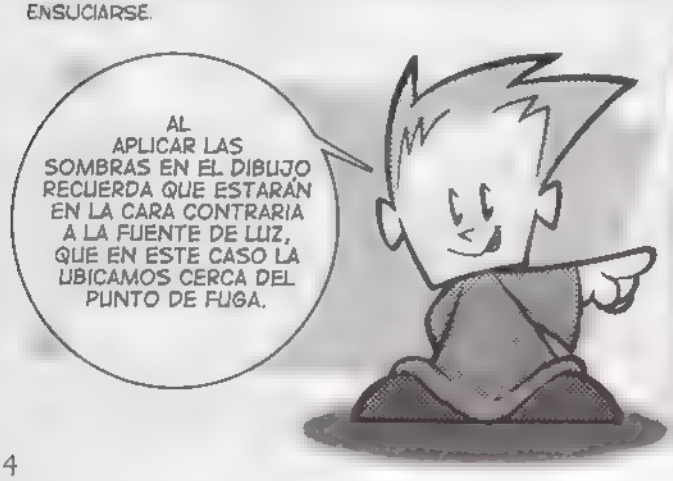


2 -PARA FACILITAR UN POCO ESTE EJERCICIO, LOCALIZAMOS LAS PUERTAS BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE COMO TOPE DE ESTAS, PROCEDEMOS A SEPARAR CADA EDIFICIO CON SUS PUERTAS Y VENTANAS CON LAS LÍNEAS VERTICALES, HACIENDOLOS MÁS ANGOSTOS EN DIRECCIÒN AL PUNTO DE FUGA

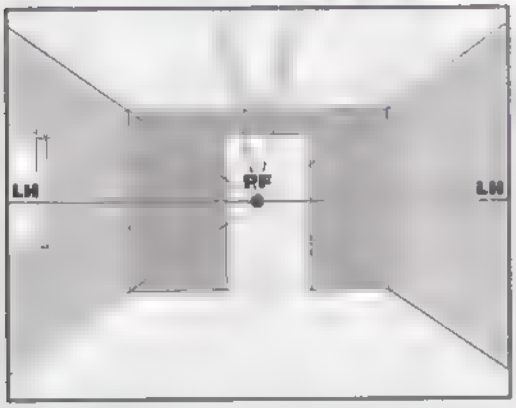


3 - CON LAS LÍNEAS TRANSVERSALES COMPLETAMOS LA FORMA DE CADA EDIFICIO. ES IMPORTANTE NOTAR QUE NO HAY QUE LLENAR DE ELEMENTOS LAS FIGURAS MÁS CERCANAS AL PUNTO DE FUGA, YA QUE AL SER ÉSTAS MÁS PEQUEÑAS, PODRIAN LLEGAR A ENSUCIARSE.

4 -BORRAMOS LAS LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN Y CON CUIDADO DEFINIMOS LAS VENTANAS, PUERTAS Y AGREGAMOS DETALLES, ÉSTOS TAMBIÉN TIENEN QUE COINCIDIR CON LA PROYECCIÓN DE CADA ELEMENTO QUE HEMOS DIBUJADO.

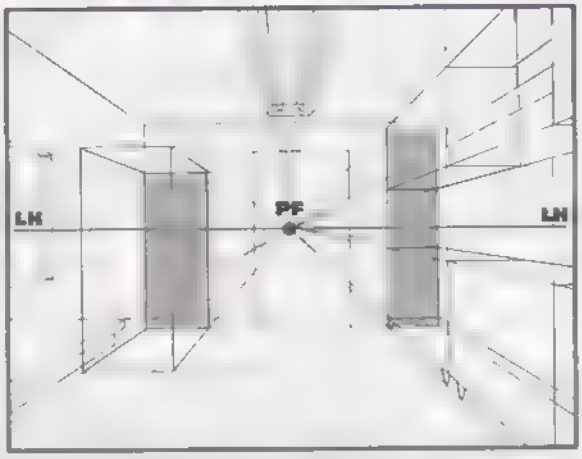


INTERIOR A 1 PUNTO DE FUGA

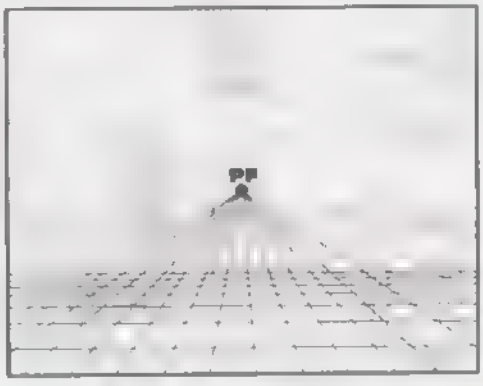


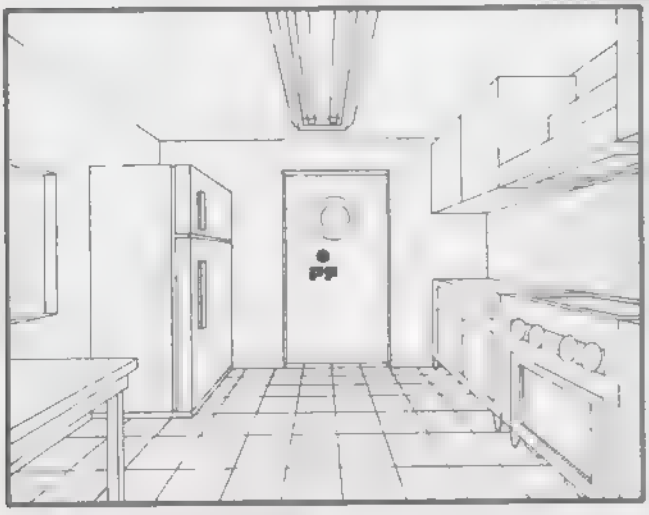
1.- AL IGUAL QUE EN EL PRIMER EJERCICIO, UBICAREMOS LA LÍNEA DEL HORIZONTE Y EL PUNTO DE FUGA EN EL CENTRO DE LA IMAGEN, QUE ESTA VEZ SERÁ UNA COCINA. DEFINIMOS CON LAS LÍNEAS (LO, LT Y IV) LAS PAREDES (LATERALES Y FONDO), LA PUERTA, LA VENTANA Y LA LÁMPARA DE NEÓN DEL TECHO.

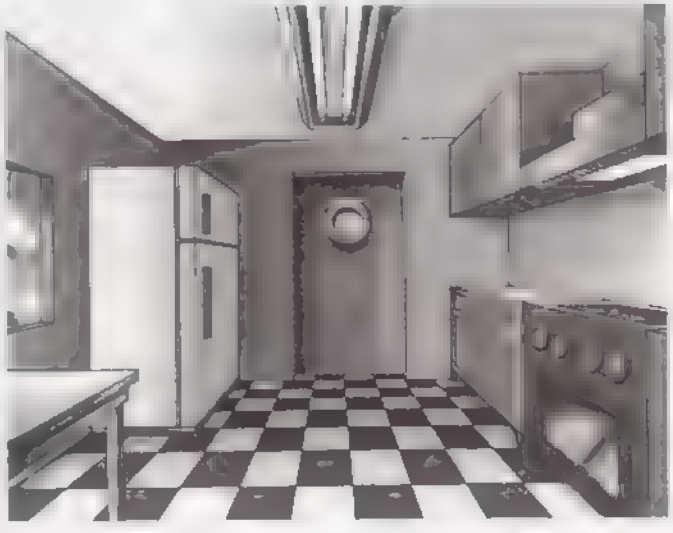
2.- TANTO EL REFRI COMO LA COCINA INTEGRAL LOS APOYAREMOS EN LAS PAREDES. PARA DETERMINAR EL VOLUMEN DE CADA UNO DE ESTOS OBJETOS, PROCEDEREMOS A DIBUJAR EL ALTO Y EL ANCHO DE CADA UNO EN LA PARED DE FONDO Y PROYECTAREMOS DESDE CADA ESQUINA DE ESTOS, LAS LÍNEAS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA HACIA AFUERA, Y CON LAS LÍNEAS VERTICALES Y TRANSVERSALES CERRAREMOS LA FORMA DE CADA OBJETO.



EN EL TERCER PASO, DESPUÉS DE DIBUJAR CADA ELEMENTO DEL REFRI Y LA COCINA INTEGRAL, AÑADIREMOS UNA MESA Y PROYECTAREMOS LÍNEAS ORTOGONALES Y TRANSVERSALES QUE DEFINIRÁN UN PISO DE LOSETA, AQUÍ DEBEMOS TENER ESPECIAL CUIDADO AL COLOCAR CADA FILA REDUCIENDO SU LONGITUD DE ACUERDO A SU PROXIMIDAD CON EL PUNTO DE FUGA.



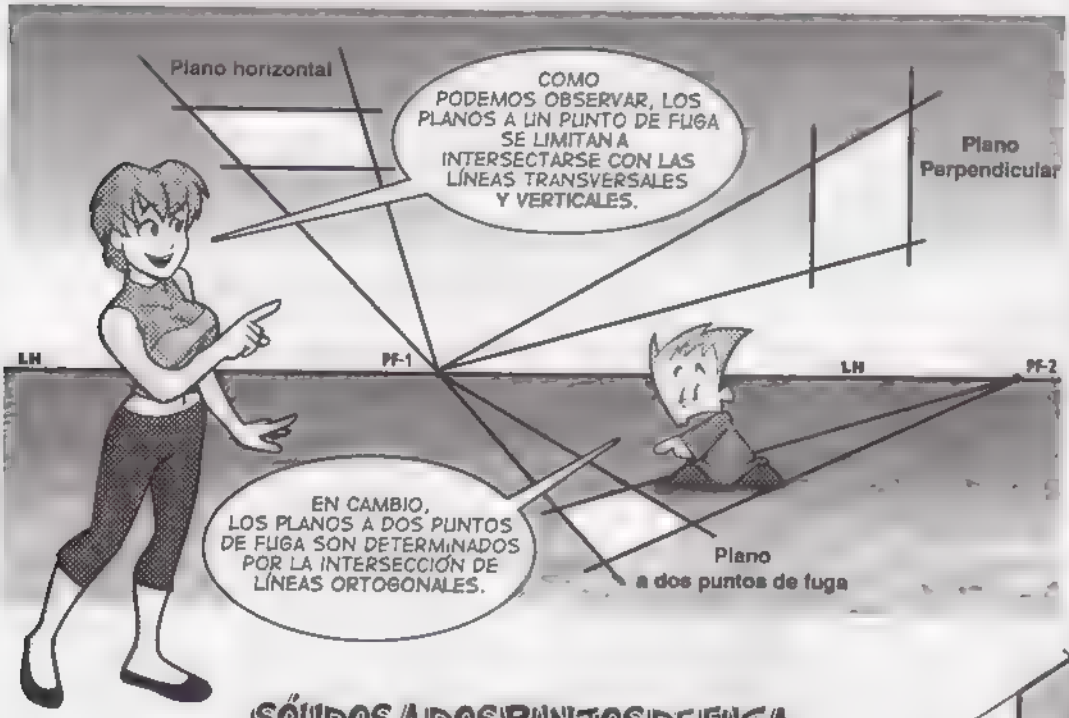




4.- POR ÚLTIMO, BORRAREMOS LAS LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN Y AÑADIREMOS LOS DETALLES RESTANTES COMO LAS GAVETAS, LA PUERTA DEL HORNO, ETC.

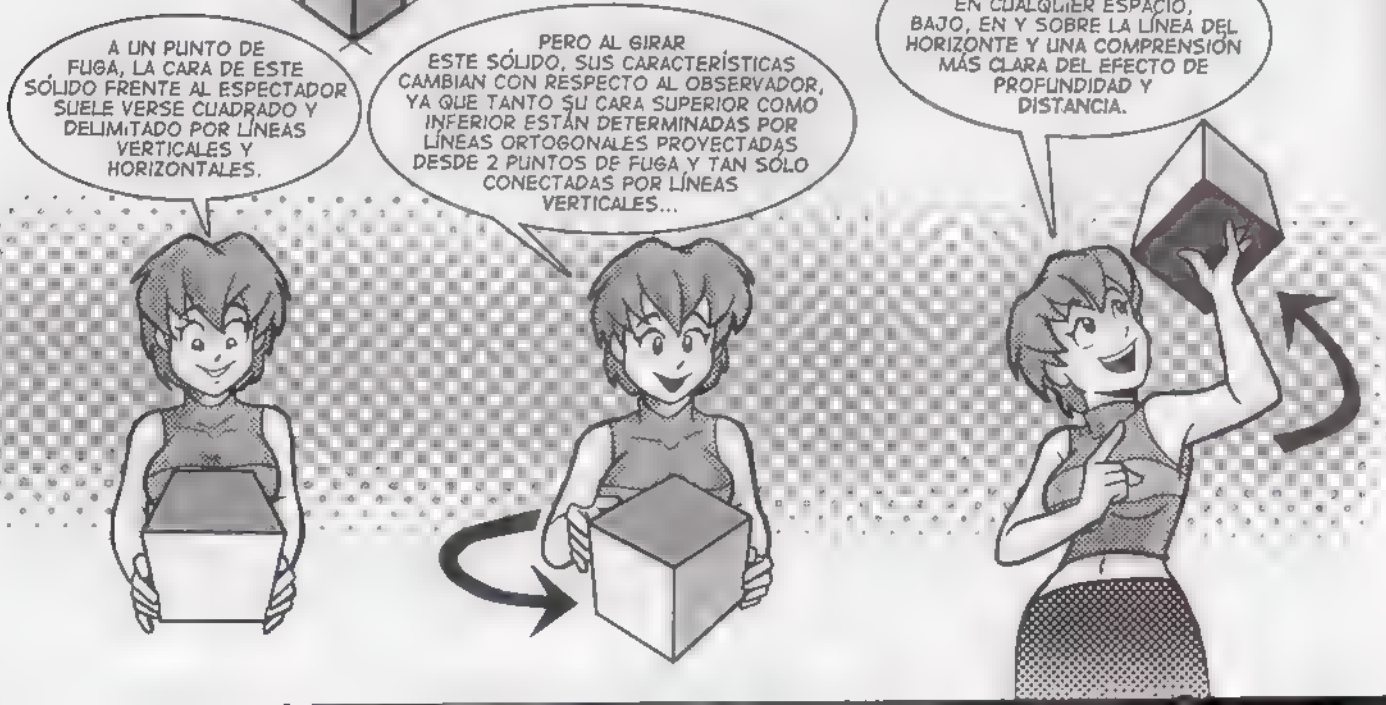
LOS RESULTADOS DE LOS EJERCICIOS A UN PUNTO DE FUGA NOS AYUDAN A PERCIBIR LA GRADUAL REDUCCIÓN DE CADA PLANO Y CADA SÓLIDO HACIA UN PUNTO EN EL HORIZONTE. AUNQUE NO HAY QUE LIMITARSE CON SÓLO TRES EJERCICIOS, SINO DESARROLLAR NUEVOS Y CON DIVERSOS OBJETOS DENTRO DE UN ESPACIO DETERMINADO, PERO LA OBSERVACIÓN DE ÉSTOS NOS AYUDARÁ CADA VEZ MÁS A TENER UNA CONCIENCIA DE UN MUNDO EN TRES DIMENSIONES.

PERSPECTIVA A 2 PUNTOS DE FUGA



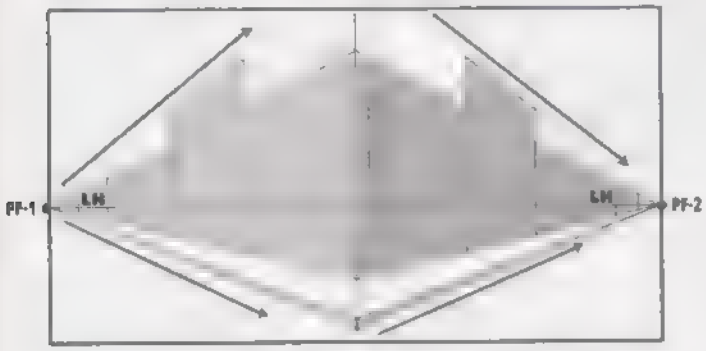
COMO VIMOS EN LOS PLANOS A UN PUNTO DE FUGA, ESTOS PUEDEN SER PARALELOS A LA LÍNEA DEL HORIZONTE, VERTICALES O PERPENDICULARES, Y CONVERGENTES HACIA UNA SOLA DIRECCIÓN. PERO AL VALERNOS DE UN SEGUNDO PUNTO DE FUGA, LAS CARACTERÍSTICAS DE ÉSTOS CAMBIAN A LA VISTA DEL ESPECTADOR, YA SEA BAJO O SOBRE EL HORIZONTE, Y AÚN MÁS, ESTOS SE ENRIQUECEN EN LAS POSIBILIDADES DE COMBINARLOS PARA FORMAR SÓLIDOS Y OFRECER VISTAS AÚN MÁS INTERESANTES RESPECTO AL TEMA.

SÓLIDOS A DOS PUNTOS DE FUGA

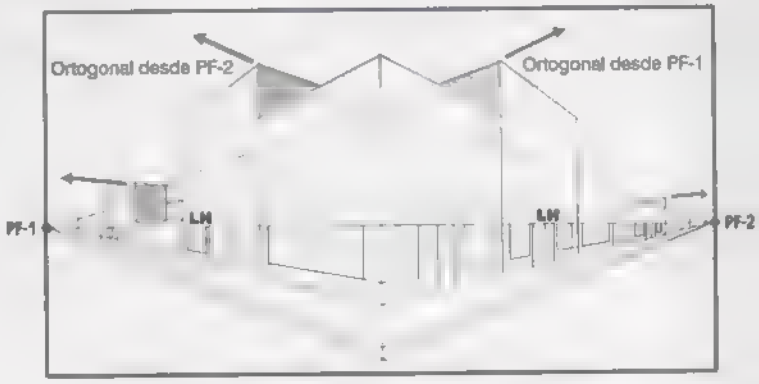


EXTERIORES A 2 PUNTOS DE FUGA

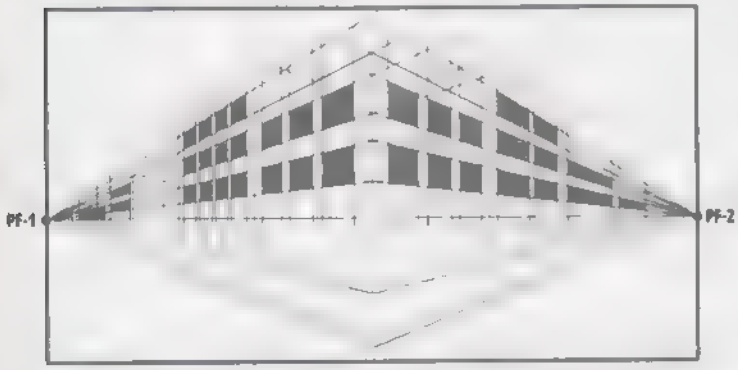
EL DIBUJO QUE REALIZAREMOS A CONTINUACIÓN ES LA ESQUINA DE UNA CALLE. AQUÍ SITUAMOS LOS PUNTOS DE FUGA A LOS EXTREMOS DEL CUADRO EN LA LÍNEA DEL HORIZONTE, TRAZANDO UNA VERTICAL AL CENTRO DE LA IMAGEN DONDE CONVERGERÁN LAS LÍNEAS ORTOGONALES PROYECTADAS DESDE AMBOS PUNTOS DE FUGA.



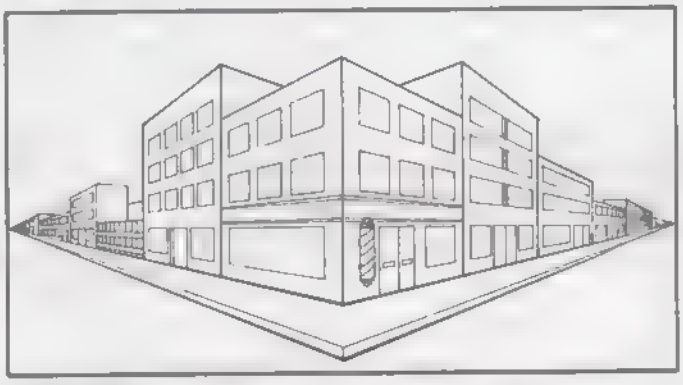
1.-COMENZAREMOS PROYECTANDO LAS LÍNEAS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA #1 PARA DETERMINAR LA BASE Y EL TOPE DE LOS EDIFICIOS, ASÍ COMO LA BANQUETA, Y CONTINUAMOS LAS LÍNEAS DESDE LAS INTERSECCIONES CON LA LÍNEA VERTICAL HACIA EL PUNTO DE FUGA #2 PARA CERRAR CADA FIGURA. DESPUÉS, TRAZAMOS LÍNEAS VERTICALES PARA DEFINIR LA UBICACIÓN DE CADA EDIFICIO REDUCIENDO LA SEPARACIÓN ENTRE ÉSTOS DE ACUERDO A LA PROXIMIDAD CON LOS PUNTOS DE FUGA.



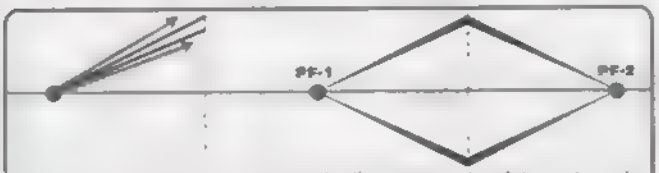
2.- EL TOPE DE LAS PUERTAS DE LOS EDIFICIOS LO UBICAREMOS BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE Y PROCEDEMOS A TRAZAR LAS VERTICALES PARA CERRAR CADA FIGURA DESDE LA BASE HASTA SU TOPE Y CON LAS LÍNEAS ORTOGONALES TRAZAREMOS LOS TECHOS DEL RESTO DE LOS EDIFICIOS DONDE SE HAN DELIMITADO SUS ALTURAS CON LAS LÍNEAS DE LA IMAGEN #1



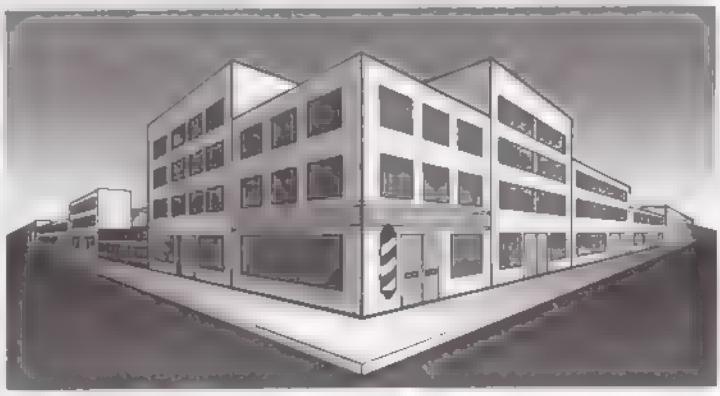
3 - AYUDÁNDONOS DE LA LINEA DE INTERSECCIÓN VERTICAL UBICADA AL CENTRO DE LA IMAGEN, MARCAREMOS LA SEPARACIÓN DE CADA PISO DE LOS EDIFICIOS, Y DESDE DICHAS MARCAS INTERSECTAREMOS LAS LÍNEAS ORTOGONALES DESDE AMBOS PUNTOS DE FUGA Y DIVIDIREMOS EL NÚMERO DE VENTANAS CON LAS VERTICALES, REDUCIENDO GRADUALMENTE LA SEPARACIÒN ENTRE ÉSTAS DE ACUERDO A SU PROXIMIDAD CON EL PUNTO DE FUGA.



4.- BORRAREMOS LAS LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN Y AÑADIREMOS DETALLES COMO MARCOS DE VENTANAS Y PUERTAS.



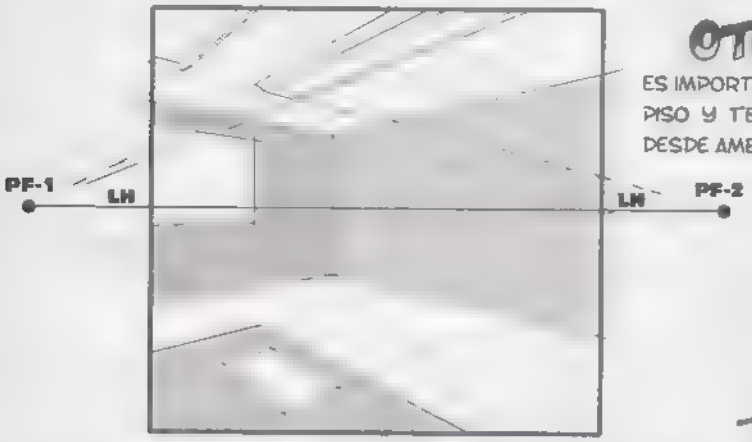
Para lograr el efecto de cercanía con las líneas entintadas, éstas se trazarán con un estilógrafo delgado desde el punto de fuga hasta donde ésta se intersecte, después procedemos a trazar otra línea abriendo un poco la escuadra hasta la intersección y rellenamos el espacio entre éstas logrando una línea delgada en el inicio y gruesa hasta la intersección



PRACTICA DIBUJANDO MÁS ESCENAS CON DOS PUNTOS DE FUGA. ÉSTA SE NOS PRESENTA CON LOS ELEMENTOS EN LA LÍNEA DEL HORIZONTE, PRUEBA REALIZANDO ÉSTA MISMA BAJO Y SOBRE ESTA LÍNEA.

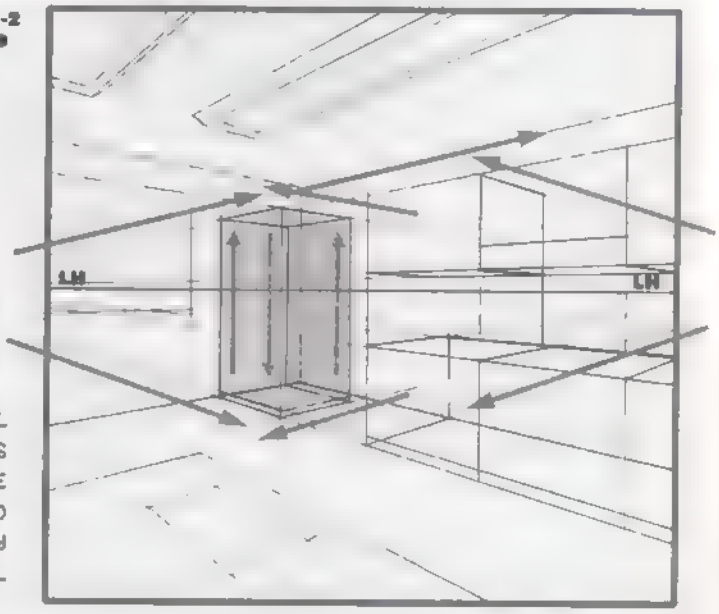
INTERIORES A 2 PUNTOS DE FUGA

EN ESTOS DOS EJERCICIOS UBICAREMOS LOS PUNTOS DE FUGA FUERA DE LA IMAGEN, EN UNO LA LÍNEA DEL HORIZONTE ESTARÁ DENTRO DE LA IMAGEN, EN LA OTRA EL DIBUJO ESTARÁ BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE.



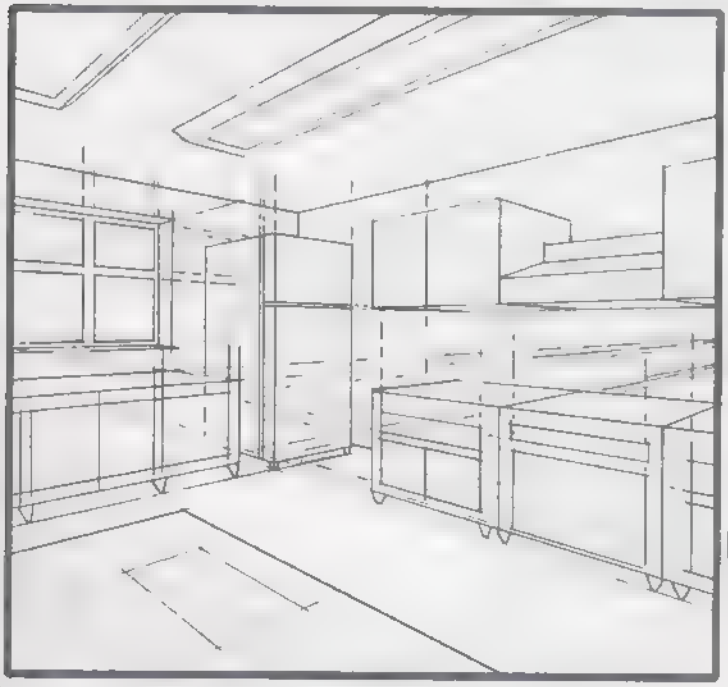
OTRA COCINA PARA VARIAR...

ES IMPORTANTE UBICAR DESDE UN PRINCIPIO DÓNDE ESTARAN LAS PAREDES, PISO Y TECHO DE NUESTRA IMAGEN, PROYECTANDO LAS ORTOGONALES DESDE AMBOS PUNTOS DE FUGA

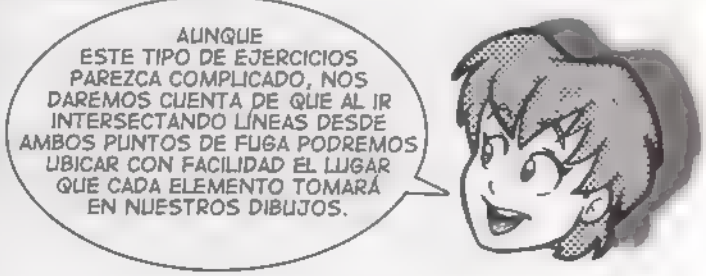


1.- DESDE EL PRINCIPIO TRAZAREMOS LAS LÁMPARAS DE NEÓN (¡SI, OTRA VEZ ESTAS LÁMPARAS!) UNA VENTANA Y EN UN PRIMER PLANO LA MESA DE LA COCINA, LA CUAL SÓLO SE ASOMARÁ UN POCO.

2.- COMO EN EL PRIMER EJERCICIO DE INTERIORES, APOYAREMOS EL REFRI EN LA ESQUINA DE LA PARED Y TOMANDO COMO BASE SUS DIMENSIONES, PROYECTAREMOS LAS LÍNEAS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA #1 HASTA EL EXTREMO DE LA IMAGEN, DIVIDIENDO CON LAS LÍNEAS VERTICALES CADA GAVETA DE LA COCINA INTEGRAL Y CERRAMOS CADA ELEMENTO CON LAS LÍNEAS PROYECTADAS DESDE EL PUNTODEFUGA#2

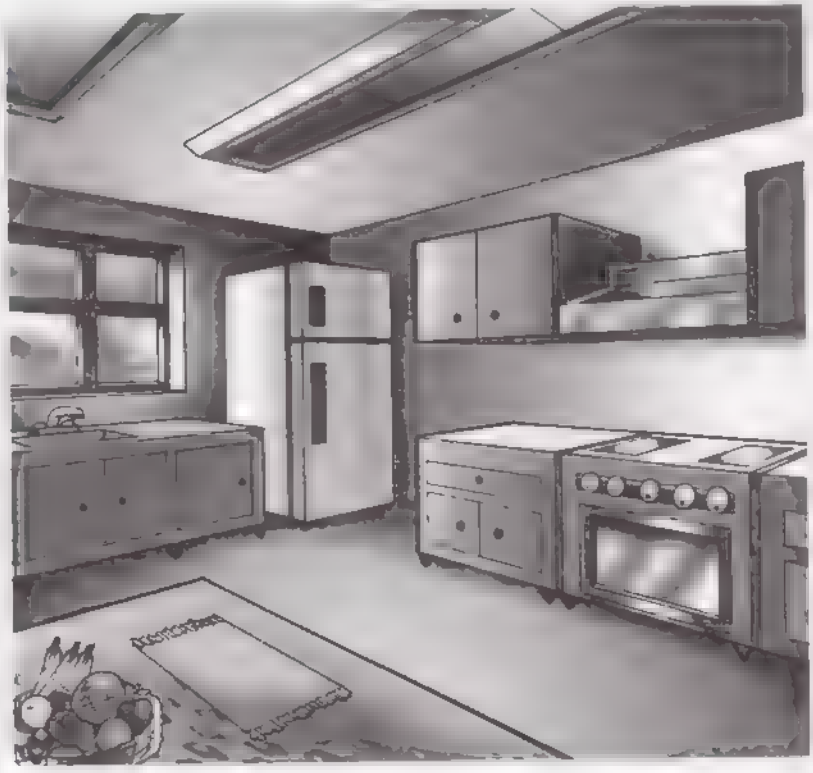


3.-LA VENTAJA QUE NOS OFRECE LA PROYECCIÓN DE LAS LÍNEAS ORTOGONALES DESDE LOS PUNTOS DE FUGA EXTERNOS A LA IMAGEN, RADICA EN QUE DICHAS LÍNEAS NO SE NOS EMPALMAN EN ÁNGULOS MUY CERRADOS Y POR ELLO ES POSIBLE DETALLAR SIN NINGÚN PROBLEMA. EN ESTE CUADRO PODEMOS VER QUE YA SE AÑADIERON CAJONES Y PUERTAS, LAS CUALES LLEVAN LA DIRECCIÓN AL PUNTO DE FUGA. AL LLEGAR A ESTE PASO LA CANTIDAD DE LÍNEAS E INTERSECCIONES SERÁN NOTABLES PERO PODEMOS DARNOS CUENTA QUE EL DIBUJO COMENZARÁ A TOMAR FORMA, RECOMENDAMOS IR BORRANDO LÍNEAS QUE YA HAN DEFINIDO ELEMENTOS Y DARLE PASO A NUEVAS LÍNEAS QUE NOS AYUDARÁN CON LOS DETALLES INTERNOS DE CADA ELEMENTO.

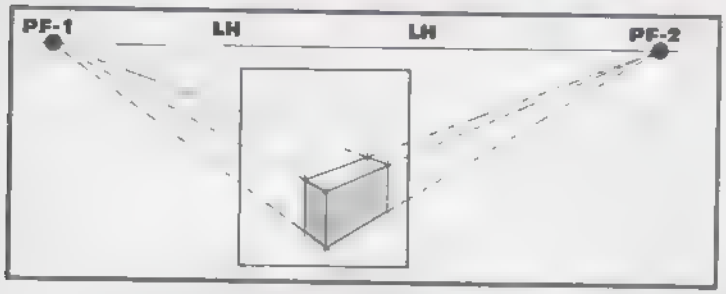


4.-HEMOS PUESTO LA COCINA COMO UN EJEMPLO PRÁCTICO PARA EXPLICAR LA PERSPECTIVA A UNO Y DOS PUNTOS DE FUGA YA QUE CASI TODOS LOS OBJETOS QUE SE ENCUENTRAN EN ÉSTA TIENEN FORMAS GEOMÉTRICAS MUY SIMILARES, Y QUE PUEDEN SER TRAZADAS Y UBICADAS CON FACILIDAD, COMO SON LOS REFRIGERADORES, ESTUFAS, MESAS, GAVETAS, ALACENAS, ETC.; COMO PODEMOS VER EN LA IMAGEN 4, HEMOS DISPUESTO MAS ELEMENTOS, LOS CUALES ESTÁN DIBUJADOS CON RELACIÓN A LAS LÍNEAS ORTOGONALES SOBRE LA CARA DE CADA SÓLIDO, COMO EN LA ESTUFA, POR EJEMPLO, DONDE DEFINIMOS AÚN MÁS LA PUERTA DEL HORNO Y LAS PERILLAS DEL GAS. EN ESTE CASO UTILIZAMOS UNA PLANTILLA DE ELIPSES Y TRAZAMOS CADA PERILLA SALTANDO DE MEDIDA CONFORME EL ÁNGULO EN EL RECUADRO ANTES MARCADO, SE VA ABRIENDO DESDE EL PUNTO DE FUGA #1 HASTA EL LÍMITE DE ESTE OBJETO.

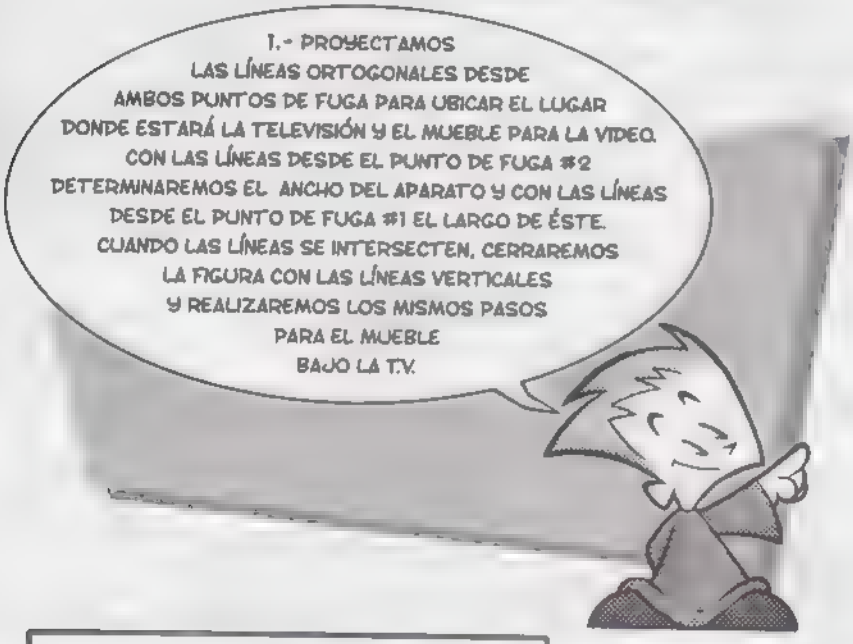
Hacemos coincidir la línea marcada en la plantilla del centro que atraviesa cada carril de elipses y la colocamos en el ángulo de abertura de las líneas ortogonales. Esto nos puede ser muy útil como en el caso de las perillas de la estufa de este ejercicio.

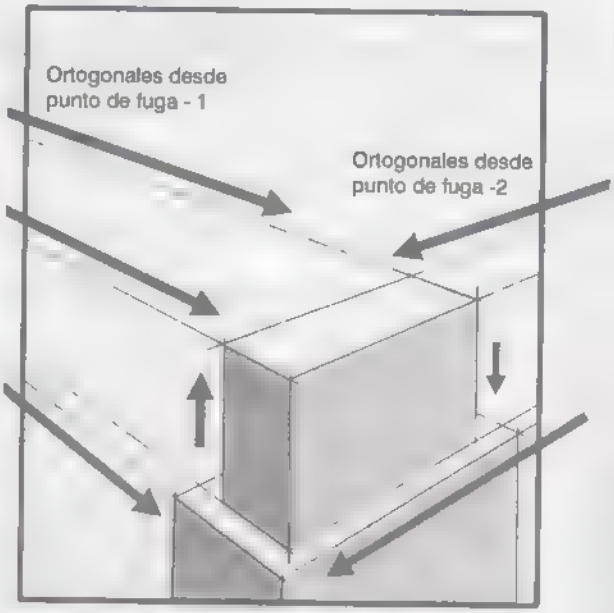


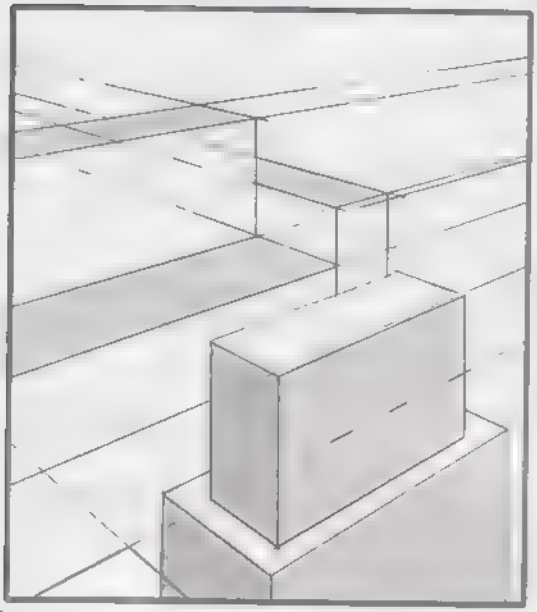
EL CUARTO DE TELEVISIÓN



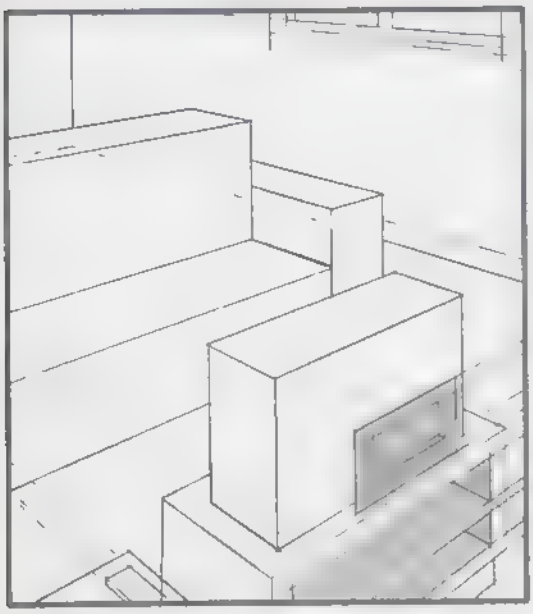
ESTE EJERCICIO DE PERSPECTIVA ESTARÁ UBICADO BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE CON LOS DOS PUNTOS DE FUGA MUY SEPARADOS ENTRE SÍ.
EN EL RECUADRO DE LA IZQUIERDA PODRÁS VER NUESTRA ÁREA DE TRABAJO REDUCIDA A PROPORCIÓN, TENIENDO COMO FIGURA PRINCIPAL LA TELEVISIÓN. A PARTIR DE ÉSTA, ACOMODAREMOS LOS ELEMENTOS QUE FORMARÁN PARTE DE ESTA IMAGEN.



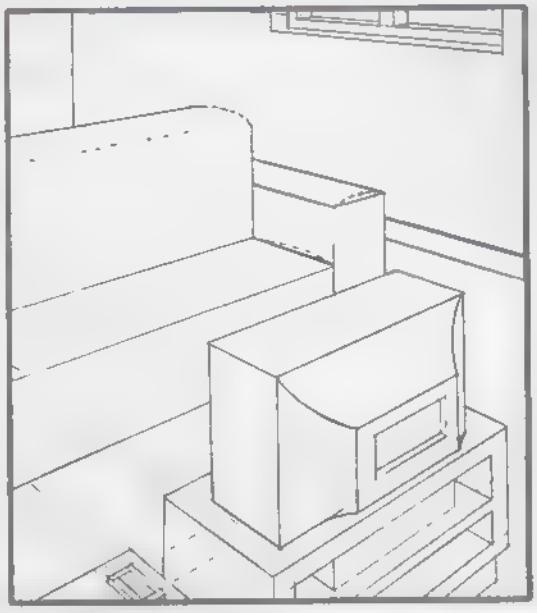




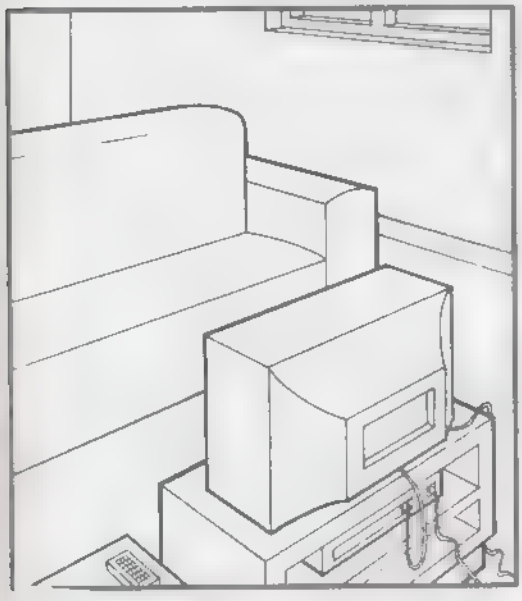
2.- AHORA PROCEDEREMOS A TRAZAR LAS LÍNEAS QUE DARÁN FORMA AL SILLÓN. COMO EN EL CUADRO 1, LAS LÍNEAS DESDE EL PUNTO DE FUGA #2 DETERMINARÁN EL ANCHO DE ESTE MUEBLE. HAY QUE TENER ESPECIAL CUIDADO AL PROYECTAR LAS LÍNEAS PARA PROPORCIONAR CADA PIEZA DEL SILLÓN; PARA ELLO, FIJÉMONOS EN EL ANCHO DE LA TELEVISIÓN, QUE ES APROXIMADAMENTE DE UN GROSOR SIMILAR AL RESPALDO DE ESTE MUEBLE, QUE AL TRAZARSE SOBRE LAS LÍNEAS PROYECTADAS OBSERVAMOS QUE POR LA INCLINACIÓN DADA POR EL PUNTO DE FUGA, ÉSTA PARECE SER MUCHO MÁS ANGOSTA, SIENDO ESTO PRODUCTO DE LA ILUSIÓN QUE DA EL DIBUJO DE PERSPECTIVA. SI LA TELEVISIÓN ESTUVIESE SOBRE LAS LÍNEAS QUE FORMAN EL RESPALDO DEL SILLÓN, ÉSTA SE VERÍA TAN ANGOSTA COMO ÉSTE. EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DE LA IMAGEN, INTERSECTAMOS UN PAR DE LÍNEAS DESDE AMBOS PUNTOS DE FUGA DONDE PONDREMOS UNA PEQUEÑA MESITA Y EL CONTROL REMOTO DE LA T.V



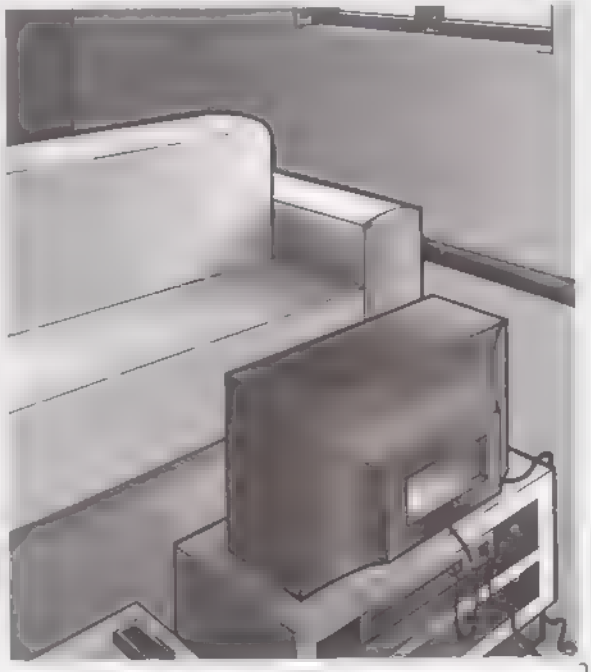
3.- SEGUIMOS DEFINIENDO CADA VEZ MÁS EL MUEBLE BAJO LA TELEVISIÓN, AÑADIÉNDOLE DOS DIVISIONES, Y A LA T.V. SU FORMA ALARGADA DEL CHASIS, SI SE FIJAN, CADA UNO DE LOS MUEBLES DISPUESTOS EN LA IMAGEN, SIGUE LA DIRECCIÓN DE LAS LÍNEAS ORTOGONALES SIN MAYOR DIFICULTAD TAN SÓLO AYUDÁNDONOS DE LAS LÍNEAS VERTICALES PARA CERRAR CADA FIGURA AL PRESENTARSE UNA INTERSECCIÓN. LAS LÍNEAS PUNTEADAS EN LA IMAGEN NOS INDICAN LA DIRECCIÓN DE LAS ORTOGONALES QUE DEFINEN AÚN MÁS EL SILLÓN, EL CONTROL REMOTO Y LAS LÍNEAS QUE FORMAN EL PISO Y LAS PAREDES. AL HABER DEFINIDO LA LÍNEA DEL PISO, UBICAMOS UNA PEQUEÑA VENTANA, DE LA CUAL SÓLO ASOMAREMOS SU BASE.

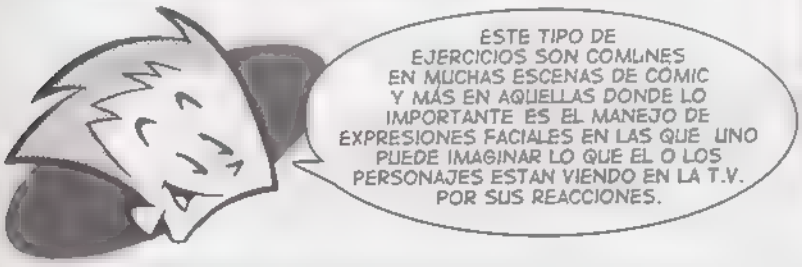


4.- LE DAMOS FORMA A LA T.V. UNIENDO LAS ESQUINAS CON PEQUEÑAS LÍNEAS CURVAS, AL IGUAL CON EL SILLÓN EN EL RESPALDO, BRAZO Y COJÍN PARA ASÍ DARLE UNA FORMA MENOS RÍGIDA, LA VIDEO NO LA UBICAREMOS EN LA ORILLA SINO UN POCO MAS DENTRO DEL MUEBLE, CON UNA LÍNEA DESDE EL PUNTO DE FUGA #2 DETERMINAMOS SU UBICACIÒN. SI SE FIJAN, EL CONTROL REMOTO ESTÁ CASI EN SU TOTALIDAD DEFINIDO CON LAS LÍNEAS DESDE AMBOS PUNTOS DE FUGA

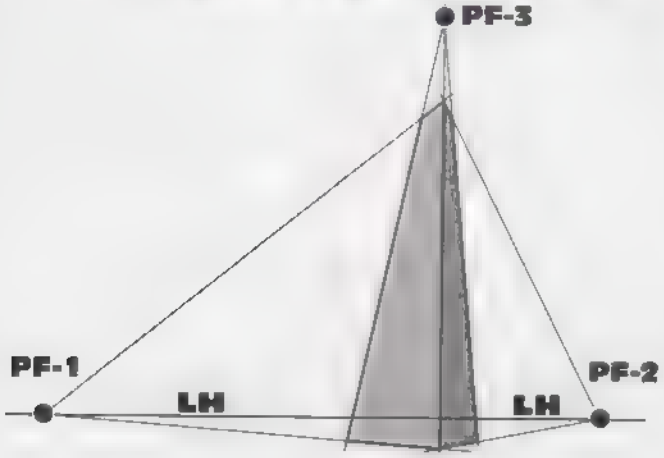


5.- AL FINAL AÑADIMOS DETALLES COMO CABLEADO, BOTONES, VOLÚMENES, ETC.
SI DESEAMOS ENTINTAR ESTE TIPO DE EJERCICIOS, RECUERDA QUE LAS FIGURAS MÁS CERCANAS A NUESTRA VISTA TENDÁRAN UN CONTORNO MÁS GRUESO QUE LAS QUE SE ENCUENTRAN MÁS ALEJADAS.



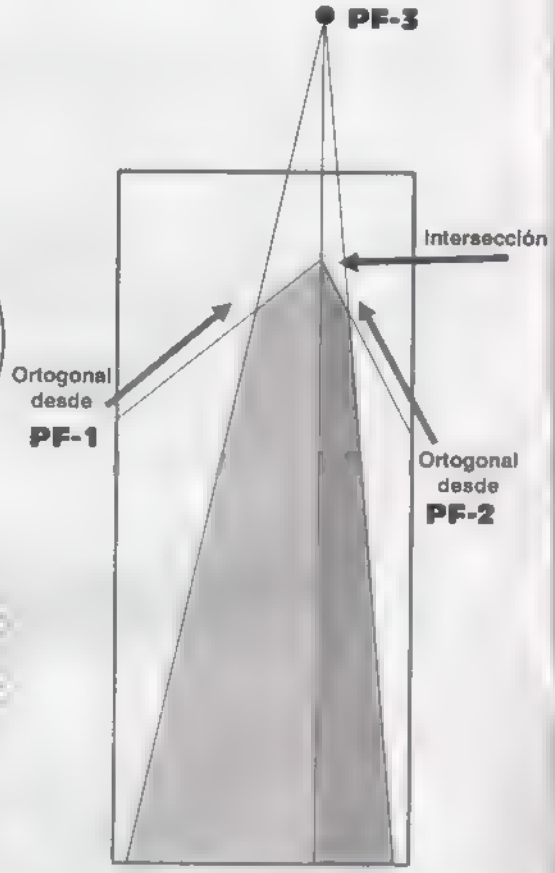


PERSPECTIVA A 3 PUNTOS DE FUGA



AQUÍ UN TERCER PUNTO ENTRA EN JUEGO PARA PODER PROYECTAR SÓLIDOS O FIGURAS A GRANDES ALTURAS. POR EJEMPLO, CUANDO QUEREMOS DIBUJAR EDIFICIOS MUY ALTOS, VISTOS DESDE ARRIBA O DESDE ABAJO, Y ESTE PUNTO DE FUGA SUELE LOCALIZARSE DIRECTAMENTE AL FRENTE DEL ESPECTADOR EN UN ÁNGULO DE 90° A LA LÍNEA DEL HORIZONTE. ESTE TIPO DE PERSPECTIVA NO SÓLO ES EXCLUSIVO PARA EL DIBUJO DE EDIFICIOS, TAMBIÉN NOS ES MUY ÚTIL EN LA REPRESENTACIÓN DE SÓLIDOS Y FIGURAS VISTAS EN ÁNGULOS BAJOS O ALTOS.

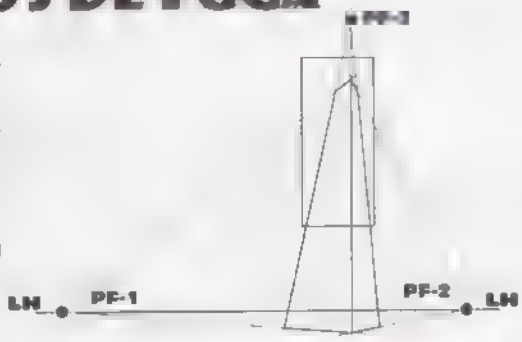
OBSERVA:

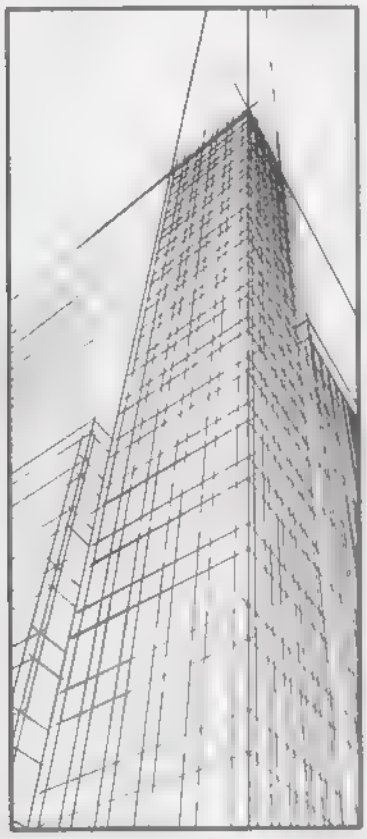


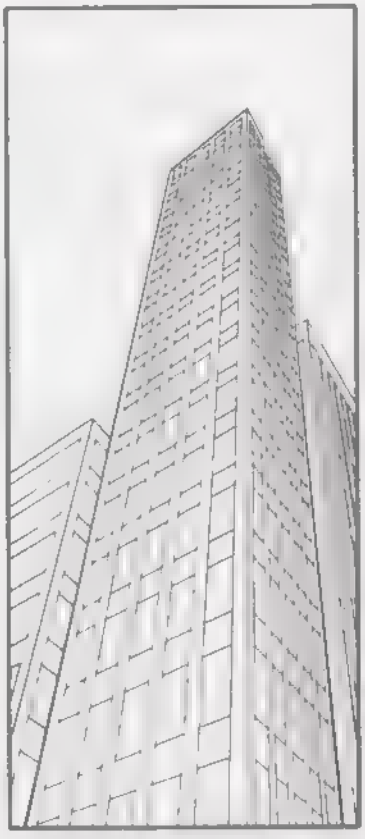
VAMOS A REALIZAR DOS EJERCICIOS , UNO VISTO DESDE ABAJO DEL EDIFICIO (VISTA DE GUSANO) Y OTRO VISTO DESDE ARRIBA (VISTA DE PÁJARO), EN ESTA IMAGEN ARRIBA, MOSTRAMOS LAS PRIMERAS ORTOGONALES PROYECTADAS DESDE LOS TRES PUNTOS DE FUGA, TENIENDO COMO REFERENCIA, LA LÍNEA CASI RECTA PROYECTADA DESDE EL TERCER PUNTO DE FUGA DESDE LA CUAL MARCAREMOS LA ALTURA DE ÉSTE Y DONDE SE INTERSECTARÁN CASI TODAS LAS LÍNEAS.

EXTERIORES A 3 PUNTOS DE FUGA

1 - DIBUJAREMOS TRES EDIFICIOS VISTOS DESDE ABAJO, CON UN EDIFICIO AL CENTRO QUE NOS SERVIRÁ COMO REFERENCIA PARA LA UBICACIÒN Y PROYECCIÒN DE LAS LINEAS DE LOS OTROS DOS, EN LA IMAGEN ANTERIOR SE TRAZARON LAS PRIMERAS LINEAS ORTOGONALES, SIENDO PRINCIPAL LA QUE LLEVA CASI UN ÁNGULO DE 90° EN ESTA OTRA IMAGEN TENEMOS EL CUERPO DEL EDIFICIO A TRES PUNTOS DE FUGA, EL PEQUEÑO RECUADRO ES EL AREA DE DIBUJO A PROPORCIÒN QUE REALIZAREMOS. COMO DATO ADICIONAL, CASI TODAS LAS LINEAS PARA ESTOS EJERCICIOS SERÁN ORTOGONALES.





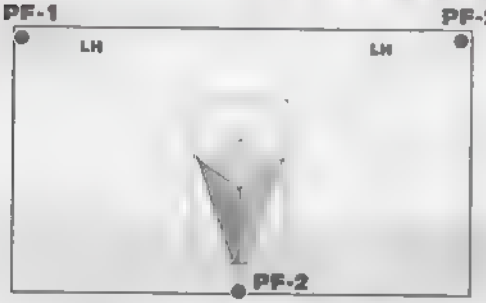


2.- EL TERCER PUNTO DE FUGA NOS FACILITA MUCHO EL RESOLVER LA SEPARACIÓN DE LOS ELEMENTOS ADICIONALES, COMO LOS EDIFICIOS A LOS LADOS CON SUS DIVISIONES ENTRE VENTANAS. ESTO SÓLO ES CUESTIÓN DE APOYAR LA ESCUADRA EN EL PUNTO DE FUGA #3 COMO PÉNDULO Y TRAZAR CADA LINEA. DESPUÉS DESDE LOS PUNTOS DE FUGA 1 Y 2 INTERSECTAREMOS LAS LINEAS TRAZADAS DESDE EL PUNTO DE FUGA #3 PARA DETERMINAR CADA PISO CON SUS VENTANAS. TE RECOMENDAMOS EMPEZAR ESTAS DESDE EL TOPE DEL EDIFICIO HACIA ABAJO, HACIENDO LAS SEPARACIONES CADA VEZ MAS ABIERTAS DESDE LA CERCANÍA DEL PUNTO DE FUGA HACIA NOSOTROS.

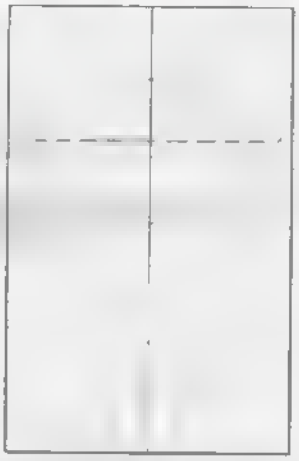
3.- PARA DETERMINAR LOS PISOS DE LOS OTROS EDIFICIOS, APOYATE EN LA MISMA SEPARACIÓN QUE SE REALIZÓ EN EL EDIFICIO CENTRAL, TOMANDO LAS LÍNEAS ORTOGONALES ANTES TRAZADAS Y TÓMALAS COMO REFERENCIA DENTRO DEL ÁREA QUE OCUPA CADA FIGURA SI TE FIJAS, ESTE DIBUJO ES AÚN MAS SENCILLO QUE LOS ANTERIORES EJERCICIOS PUESTO QUE NO TENEMOS EN ACCIÓN LAS LÍNEAS VERTICALES NI TRANSVERSALES, SOLO LAS ORTOGONALES Y DEFINICIÒN DE SÓLIDOS POR INTERSECCIÓN

Te recomendamos como ejercicio adicional tomar fotos de periódicos o revistas donde aparezcan edificios y con un plumón de color, traza lineas siguiendo los contornos de estos y al intersectarse dichas lineas, podrás localizar puntos de fuga y seguir a partir de estos las lineas que forman los edificios

EXTERIOR A 3 PUNTOS DE FUGA



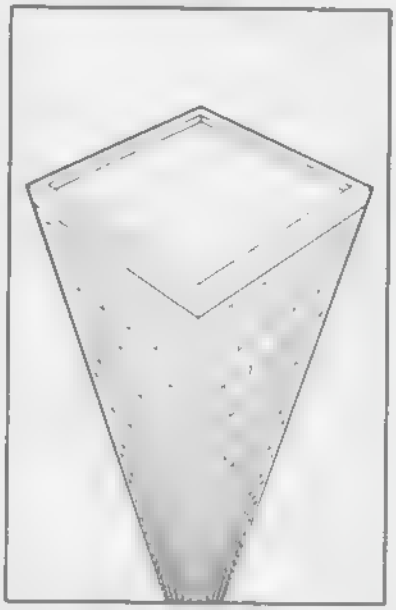
EL EJERCICIO A CONTINUACIÓN ES DE UN EDIFICIO VISTO DESDE ARRIBA, AQUÍ APLICAREMOS LOS MISMOS PASOS DE ACUERDO A LA DIRECCIÓN DEL PUNTO DE FUGA # 3
EN ESTA IMAGEN TENEMOS EL CUERPO COMPLETO DEL EDIFICIO BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE Y EL RECUADRO SERÁ NUESTRA ÁREA DE TRABAJO.



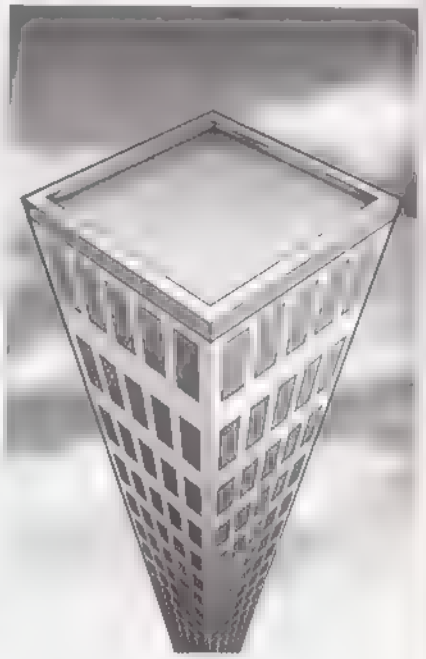
1.- LA CARA SUPERIOR DEL EDIFICIO ES UN ROMBO DEFINIDO POR LA INTERSECCIÓN DE LAS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA 1 Y 2 CUYAS PUNTAS COINCIDEN CON LA LÍNEA VERTICAL CENTRAL Y UNA HORIZONTAL (IMAGINARIA), A PARTIR DE ESTAS PUNTAS PROYECTAREMOS LAS LÍNEAS HACIA EL PUNTO DE FUGA #3 DÁNDOLE LA FORMA AL EDIFICIO.

2.- SIGUIENDO LOS PASOS DEL EJERCICIO ANTERIOR, TRAZAMOS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA #1 Y CONTINUAMOS LAS LÍNEAS DESDE LA INTERSECCIÓN CON LA VERTICAL CENTRAL HACIA EL PUNTO DE FUGA #2 PARA DAR LA DIVISIÓN ENTRE BLOQUES DE VENTANAS REDUCIENDO ÉSTA GRADUALMENTE CON LA CERCANÍA CON EL PUNTO DE FUGA #3

3.- HABIENDO DEFINIDO CADA CARRIL DE VENTANAS, LAS DIVIDIREMOS CON LÍNEAS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA #3
PARA NO TENER MAYOR PROBLEMA EN ELLO DISPUSIMOS EL MISMO NÚMERO DE VENTANAS POR LADO, MARCANDO LA DIVISIÓN SOBRE LAS LÍNEAS ORTOGONALES QUE DEFINEN EL TOPE COMENZANDO DESDE LA VERTICAL Y REDUCIENDO LA MEDIDA GRADUALMENTE HASTA LA LÍNEA QUE MARCA EL LÍMITE DE CADA LADO.



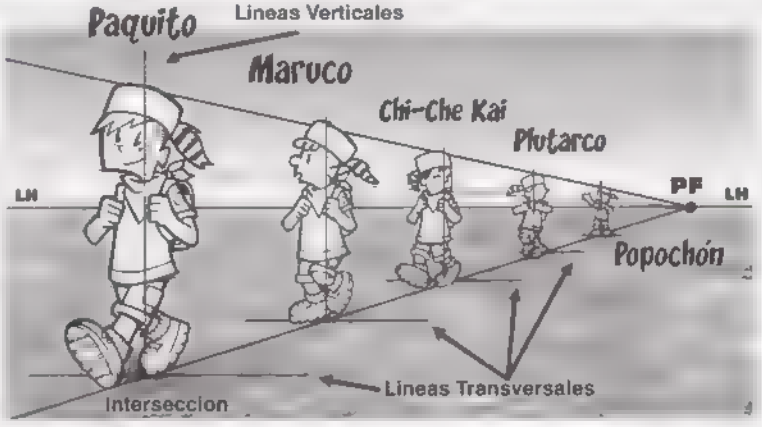
4.- BORRA CON CUIDADO LAS LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN Y REMARCA CADA ELEMENTO CON CUIDADO Y ASÍ TENDRÁS COMO RESULTADO UN EDIFICIO CON UNA ALTURA MUY EXAGERADA QUE LLEGUE HASTA LAS NUBES, SI QUIERES AGREGARLE MÁS EDIFICIOS, TOMA EN CUENTA LOS PASOS VISTOS EN AMBOS EJERCICIOS Y EXPERIMENTA CUANTO QUIERAS.

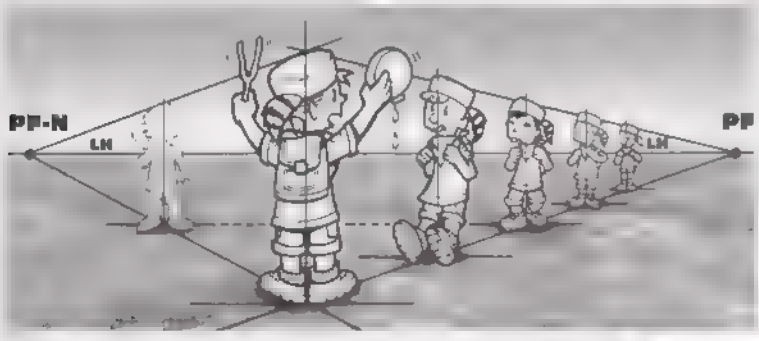


PERSONAJES EN PERSPECTIVA

PERSONAJES DE ACUERDO A LA DISTANCIA

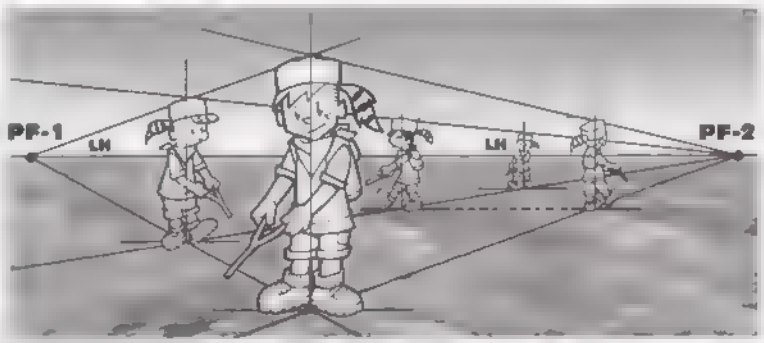
COMO EJEMPLO TENEMOS A CINCO "PEQUEÑOS MOFETAS" (LÁSTIMA, EL DE "PEQUEÑOS CASTORES YA ESTÁ MUY CHOTEADO) PAQUITO, MARUCO, CHI-CHE KAI, PLUTARCO Y POPOCHÓN CAMINANDO EN FILA SOBRE EL MISMO NIVEL DE ACUERDO AL HORIZONTE (VER ORTOGONAL BAJO SUS PIES) Y LA ESTATURA ESTÁ A LA MISMA PROPORCIÓN DE LOS DEMÁS CON LA ORTOGONAL QUE PASA POR SUS CABEZAS, AL IGUAL QUE LA QUE DIVIDE EL CUELLO Y LA BASE DE LAS CAMISETAS (ES COMO DIVIDIRLO POR CABEZAS, PERO REFERENTE A LOS ACCESORIOS DE CADA UNO DE ELLOS)





DE PRONTO, PAQUITO DETIENE A SU TROPA Y LES AVISA QUE YA NO HAY AGUA EN LAS CANTIMPLORAS, Y QUE RECURRIRÁN AL MÉTODO MAS "CIENTÍFICO Y SENSATO" PARA HALLAR AGUA Y ORDENA UNA FORMACIÓN A DOS FILAS PARA PROCEDER A ESTO. ENTONCES ENTRA EN JUEGO UN SEGUNDO PUNTO DE FUGA DONDE SE UBICARÁ LA SEGUNDA FILA DE "MOFETAS", PARA DETERMINAR LA CORRECTA ESTATURA EN LA OTRA POSICIÓN, SE TRAZARÁN DOS ORTOGONALES DESDE EL PUNTO DE FUGA NUEVO, UNA SOBRE LA CABEZA DE PAQUITO Y OTRA A SUS PIES. PARA UBICAR LA POSICIÓN SE TRAZA A LOS PIES UNA TRANSVERSAL Y DONDE SE INTERSECTEN ELEVAR UNA VERTICAL HASTA CRUZAR CON LA ORTOGONAL DESIGNADA A LA CABEZA. (VER PERSONAJE CON LAS LÍNEAS PUNTEADAS)

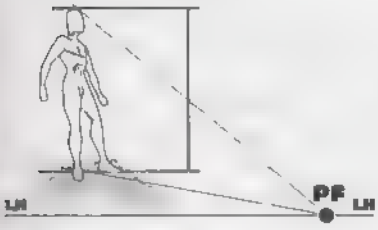
PAQUITO AL FRENTE DETERMINA LA ESTATURA DE PLUTARCO SOBRE LA MISMA LÍNEA BASE DESDE PUNTO DE FUGA #2 Y MARUCO EN LA OTRA FILA, DETERMINA LA ESTATURA DE CHI-CHE KAI EN MEDIO Y POPOCHÓN AL FONDO, ES IMPORTANTE NOTAR QUE MARUCO ESTÁ TAMBIÉN DETERMINADO POR LÍNEAS ORTOGONALES DESDE AMBOS PUNTOS DE FUGA Y DE AMBAS INTERSECCIONES ATRAVIESA UNA VERTICAL PARA COMPROBAR SU CORRECTA UBICACIÓN Y TAMAÑO CON RESPECTO AL RESTO DE LOS "MOFETAS" SI DESEAMOS UBICAR A DOS NIÑOS EN EL MISMO NIVEL, TRAZAREMOS UNA LÍNEA TRANSVERSAL, POR EJEMPLO, DESDE CHI-CHE KAI HASTA PLUTARCO, DONDE LA TRANSVERSAL INTERSECTE AMBAS ORTOGONALES, ELEVAREMOS UNA VERTICAL HASTA LA LÍNEA ORTOGONAL QUE DETERMINA LA CABEZA Y PROCEDEMOS A DIBUJAR AMBOS NIÑOS (VER IMAGEN)



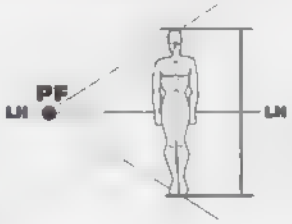
TE RECOMENDAMOS PRACTICAR USANDO PERSONAJES EN DIFERENTES UBICACIONES, APOYÁNDOTE EN LOS PUNTOS DE FUGA Y EL USO DE LAS LÍNEAS DE PERSPECTIVA

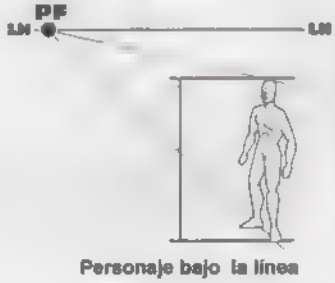
PERSONAJES CON RELACIÓN AL HORIZONTE

Personaje sobre la línea del horizonte



Personaje en la línea del horizonte





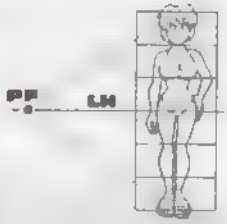
Personaje bajo la línea del horizonte

COMO VIMOS CON LOS SÓLIDOS, MANEJAMOS EN ELLOS TRES POSICIONES PROYECTADAS DESDE UNO O DOS PUNTOS DE FUGA. SOBRE, EN Y BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE, ESTO TAMBIÉN SE APLICA A LA FIGURA HUMANA. EL MARCO EN LÍNEA GRUESA NOS INDICA LA ESTATURA DEL PERSONAJE, Y DENTRO DE ESTA MEDIDA CÓMO SE PROYECTA HASTA EL PUNTO DE FUGA

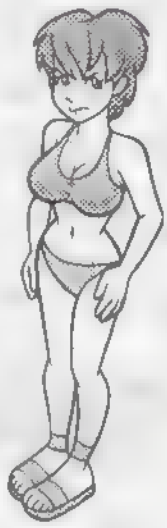
PROYECCIÓN POR CABEZAS

OTRA FORMA DE RESOLVER UN PERSONAJE EN PERSPECTIVA ES DIVIDIRLO EN CABEZAS, COMO A NUESTRA "AMIGA", CUYA MEDIDA ES DE SEIS CABEZAS (SIN CONTAR EL CABELLO) ACOMODANDO EL PERSONAJE EN "CAJAS" O CUADROS Y PROYECTARLOS HACIA EL PUNTO DE FUGA SOBRE, EN Y BAJO LA LÍNEA DEL HORIZONTE.

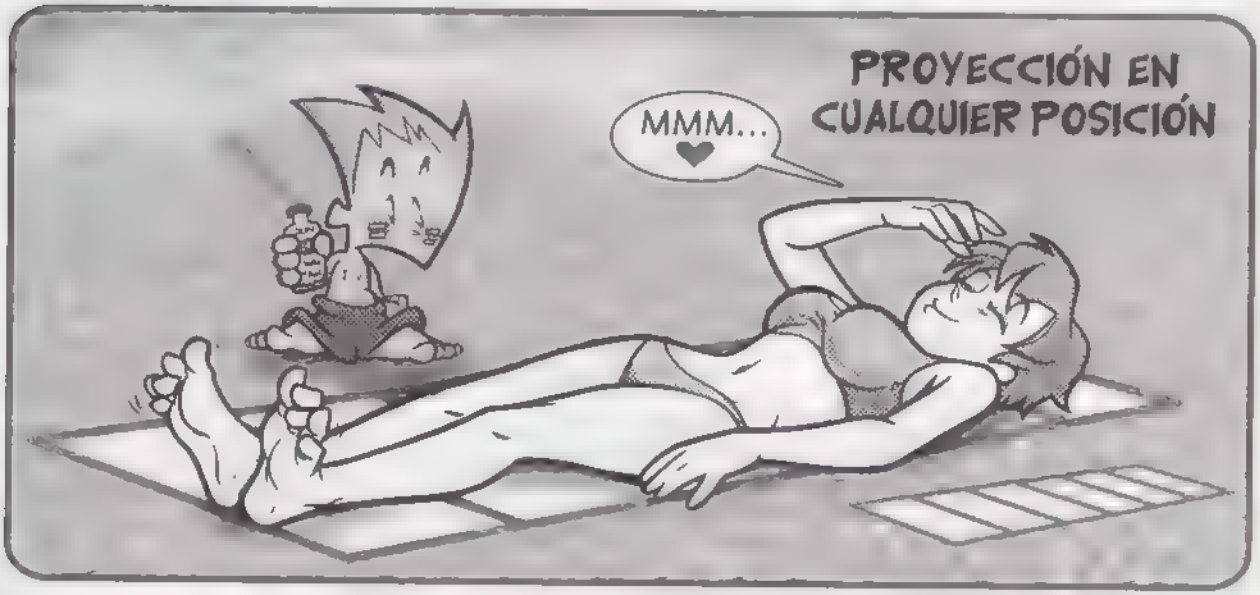
TENIENDO ESPECIAL CUIDADO DE CÓMO SUS FORMAS SE ADAPTAN A LA PROYECCIÓN DENTRO DE CADA CAJA, POR EJEMPLO, EN LA PROYECCIÓN SOBRE LA LÍNEA DEL HORIZONTE (COMO EN LOS SOLIDOS) SE OBSERVARA AL PERSONAJE DESDE ABAJO NOTANDO LAS PLANTAS DE LOS PIES LA PARTE DE ABAJO DE LA QUIJADA Y LOS HOMBROS MÁS ELEVADOS, ASÍ COMO LA INCLINACIÓN DE LOS PECHOS HACIA EL PUNTO DE FUGA



EN EL CASO DE LA PROYECCIÓN POR ABAJO DE LA LINEA DEL HORIZONTE, EL PERSONAJE PARECE COMO SI LO VIÉSEMOS POR ARRIBA, SUS PIERNAS PARECERÁN MÁS CORTAS Y EL PECHO MAS GRANDE Y EL CUELLO CASI ES OCULTADO POR LA CABEZA.



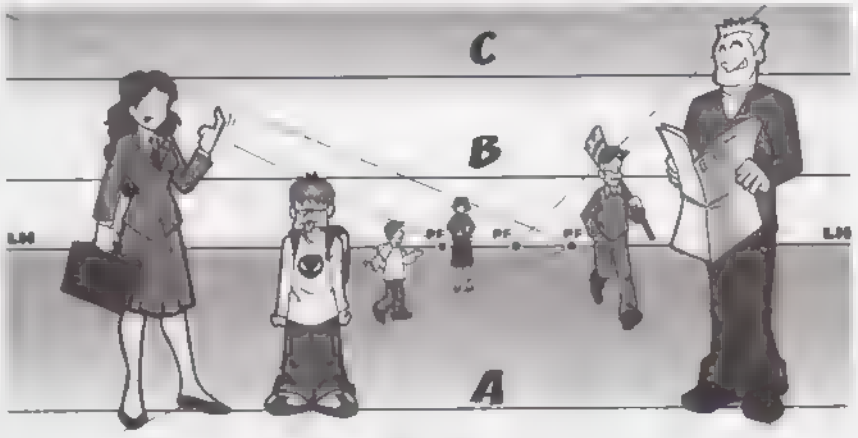
PRACTICA CON PERSONAJES DE DIFERENTES PROPORCIONES CUIDANDO SUS FORMAS AL SER PROYECTADAS.



DE ESTA FORMA PODEMOS UBICAR EL PERSONAJE EN LA POSICIÓN DESEADA Y CON LA PROYECCIÓN QUE QUERAMOS O QUE LA ESCENA REQUIERA, ACOMODANDO PRIMERO SUS CUADROS O CAJAS EN LA DIRECCIÓN DEL PUNTO DE FUGA, EN ESTE EJEMPLO ACOMODAMOS A ESTA CHICA "TOSTÁNDOSE" AL SOL, SI SE FIJAN BIEN, A MANERA DE TOALLA ESTÁN SUS CAJAS EN LAS QUE CADA PARTE DE SU CUERPO CORRESPONDE A SU PROPORCIÓN, EN LA ESQUINA DE LA IMAGEN MOSTRAMOS EN PEQUEÑO SUS DIVISIONES POR CABEZA PROYECTADAS HACIA EL PUNTO DE FUGA

PERSONAJES DENTRO DE UN MISMO CUADRO

EN ESTE EJEMPLO DIBUJAREMOS HOMBRES MUJERES Y NIÑOS EN PERSPECTIVA; PRIMERO TRAZAMOS UNA BASE (LÍNEA "A") DONDE ESTARÁN EN PRIMER PLANO LOS TRES PERSONAJES, LA LÍNEA "C" MARCARÁ LA ALTURA DE LA MUJER, QUE ESTÁ COLOCADA A MEDIA CABEZA DEBAJO DEL HOMBRE, ESTA LINEA CRUZARÁ A ÉSTE A LA ALTURA DE LA NUCA Y LA LÍNEA "B" DETERMINARÁ LA ESTATURA DEL NIÑO. LUEGO PROCEDEMOS A PROYECTAR LÍNEAS ORTOGONALES DE LA BASE Y EL TOPE DE LOS PERSONAJES HACIA LA LINEA DEL HORIZONTE. EN ESTE CASO SE MARCARON TRES PUNTOS DE FUGA , UNO POR GÉNERO, A DIFERENTES DISTANCIAS HACIÉNDOLOS COINCIDIR DENTRO DE LOS LÍMITES MARCADOS POR LAS LÍNEAS ORTOGONALES.

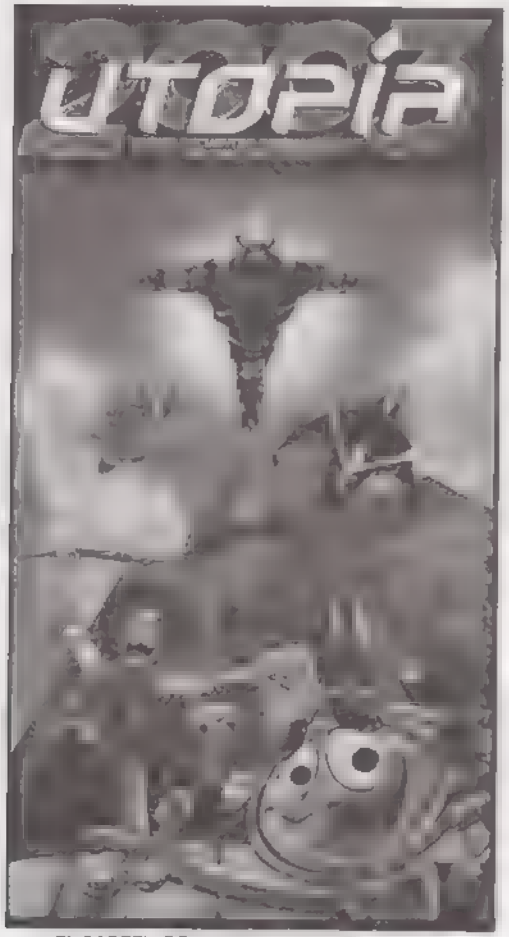


PERSONAJES FUERA DE CUADRO

CUANDO TENEMOS EN UNA ESCENA UN ACERCAMIENTO DE TAL FORMA QUE LOS PERSONAJES NO SALEN DE CUERPO COMPLETO Y ESTOS INTERACTÚEN DE MANERA DIRECTA CON LOS DEMÁS EN RELACIÓN A SU UBICACIÓN EN UNA MISMA LÍNEA BASE PROYECTADA DESDE UN PUNTO DE FUGA, SE PROCEDE DE LA SIGUIENTE FORMA

CALCULEMOS FUERA DE CUADRO LA BASE O EL TOPE DE LOS PERSONAJES Y PROYECTEMOS LAS LÍNEAS HACIA EL PUNTO DE FUGA, Y DENTRO DE LOS LÍMITES QUE NOS MARQUEN ESTAS LÍNEAS, ACOMODAR A LOS PERSONAJES DE FONDO DE ACUERDO A LA PROXIMIDAD DEL PERSONAJE QUE ESTÁ EN PRIMER PLANO O HACIA EL PUNTO DE FUGA EN LA ESCENA DE ARRIBA EL PERSONAJE ESTÁ CASI PARADO SOBRE LA LÍNEA DEL HORIZONTE, EN CAMBIO CON LA IMAGEN DE LA DERECHA AMBOS PERSONAJES ESTÁN BAJO ESTA LÍNEA.

CONVENCIONANDO

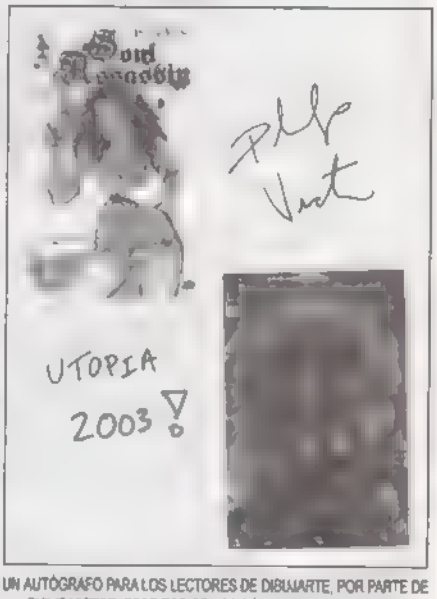


EL CARTEL REALIZADO POR EL EQUIPO DE *KABOOM ESTUDIO*

Del pasado 19 al 23 de octubre se llevó a cabo en el World Trade Center Ciudad de México el Primer Encuentro Internacional del Noveno Arte en México: UTOPÍA 2003 en donde se reunió una gran cantidad de artistas gráficos Profesionales y Amateurs de diferentes campos como ilustración, cómic, historieta, caricatura, animación. Aquí listaremos algunos de los que pudimos visitar en los días que estuvimos por allá.

Entre los invitados internacionales pudimos encontrar a **Sergio Aragonés** (cuya entrevista publicaremos en próximos números y autor de Groo), **Humberto Ramos** (Spiderman, Out There, Crimson), **Carlos Meglia** (Cyber Six), **Francois Boucq** (Face de Lune, Bouche du Diable), **Tony Bancroft** (Creador de Pumbaa del rey León), **Juan Giménez** (La casta de los Metabarones), **Stan Sakai** (Usagi Yojimbo), **Philip Victor** (escritor de Scarlet Fox y Soul Assassin) y **Phil Yeh** (The Winged Tiger).

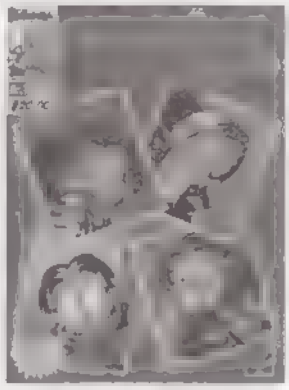
Entre los artistas profesionales encontramos al Estudio Kaboom, lidereado por **Oscar Gonzáles Loyo** (creador de Karmatrón y los Transformables y dibujante de los Simpsons en E. U.). Mataketa Eztudio, un grupo en el que figuran **Eridan Zumaya** y **Jorge Reséndiz** (antiguos colaboradores y co-creadores de esta revista). La Perrera, equipo creativo conformado por excelentes artistas gráficos:
Ricardo Peláez (Fuego Lento), **Erik Proaño** (Krónicas Perras), **Patricio Betteo** (ilustrador e historietista de numerosas empresas y publicaciones), **Cintia Bolio** (artista completa y colaboradora de varias revistas y periódicos). Lulú Comics, los maestros del cómic de humor en México con sus integrantes: **Víctor Hernández**



UN AUTÓGRAFO PARA LOS LECTORES DE DIBUJARTE, POR PARTE DE PHILIP VICTOR, ESCRITOR DE LOS CÓMICS INDEPENDIENTES *SCARLET FOX* Y *SOUL ASSASSIN*

(creador de Gehena y la familia Triki Trake), **Emma Hernández** (Ilustradora, animadora y creadora de Loony) y **Ricardo González** (creador de Ady). **Colectivo Dosis**, integración de diversos artistas y diseñadores gráficos de excelente calidad.

Estudio Utopía, comicqueros de Veracruz muy talentosos y profesionales realizadores de diversas publicaciones independientes, entre sus integrantes se encuentran **Miguel Ángel Hernández Cedillo**, dibujante y colorista, **Carolina Parra**, entintadora, **Pedro Ajás González**, guioista, **Omar Estévez Viveros**, dibujante y **Flor Guadalupe Ortiz**, colorista.



EL NUEVO PROYECTO DE RICARDO GONZÁLEZ MIEMBRO DEL GRUPO HUMORISTICO LULU COMICS

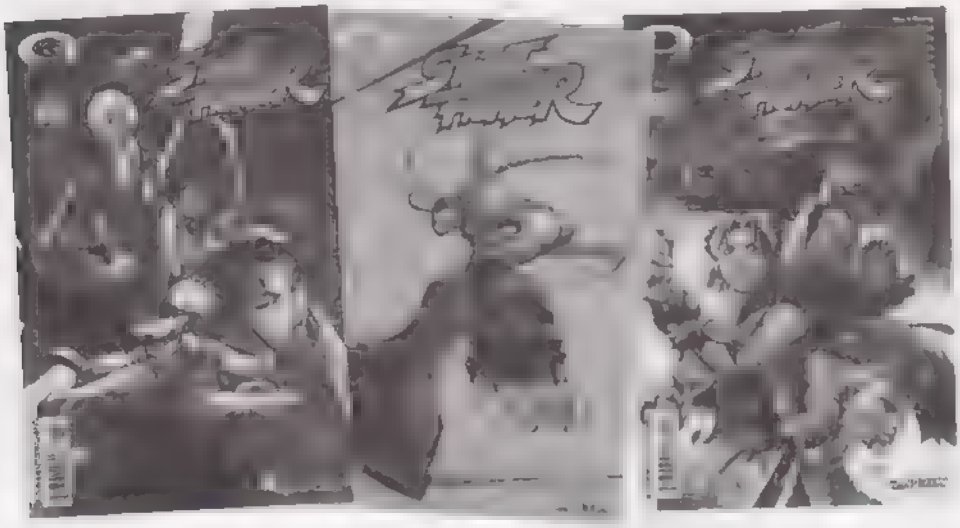
Gulp!, colectivo que realiza historietas alternativas de calidad relativa y muy buena, aquí figuran **Ana Bell Chino** (Náusea en Magenta), **Jorge Zúñiga** (ilustrador), **Rogelio Gómez** () y **Cesáreo Aguilar** (María Guadalupe, Meteorix). **Rubén Armenta** (creador del monito). **Carlos Ostos** (Dibujante, ilustrador, historietista y escultor). **Tozani** (Ilustrador, dibujante, y colorista). Tsitsimime Studio con integrantes muy talentosos de todos los ámbitos historietísticos. Larva, sello editorial de artistas alternativos y ácidos. **Juan Carlos Silva** 'el Diablo' (dibujante, ilustrador y animador). **Antonio Alfaro Patiño** (dibujante oficial de El Pájaro Loco en editorial Vid, ilustrador, animador). **Daniel Ortiz Celestino** (Historietista e ilustrador). **Jorge Break** (Dibujante y creador de Meteorix 5.9).

ZIG ZAG, EL NUEVO COLECTIVO DE LA PERRERA PRESENTA HISTORIETAS DE SABORES PARA NIÑ@S MULTICOLORES

También asistió una gran cantidad de dibujantes amateur entre los que figuraban: **Minerva Comics**, **Otaku Dimension**, **Balam Estudio**, **Luciérnaga**, **Jorge Ossio**, **Gerardo Valdéz** y otros más.

Muchos de estos artistas dieron conferencias muy interesantes sobre el medio del cómic en México y en el mundo, presentaron nuevos proyectos e incluso mostraron su técnica de trabajo a los visitantes y fans que estuvimos ahí.

CONVENCIONANDO



ALGUNAS PORTADAS DEL NUEVO CÓMIC DE STREET FIGHTER REALIZADO POR UDON PARA IMAGE

También hubo muchos stands de tiendas donde podías encontrar cómics nuevos y viejos americanos, japoneses y europeos, así como figuras de todo tipo, desde Gashapones japoneses hasta las más aberrantes figuras de McFarlane toys.

Varias empresas hicieron estupendas promociones, como por ejemplo **Corel**, que ofrecía a los asistentes el programa de coloreo digital Corel **Painter 8** por la módica cantidad de $2350.00 más IVA pero incluía una tableta digital de regalo, un paquete sensacional.

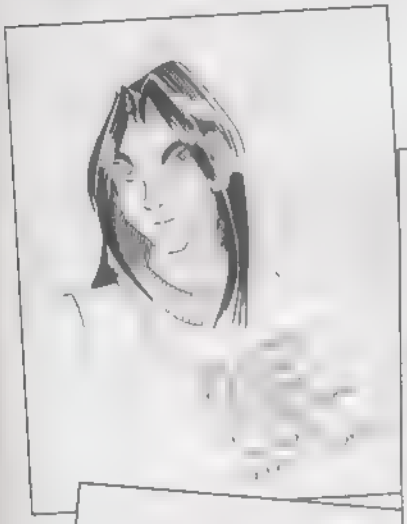
Incluso podías obtener tu nombre o cualquier frase en caligrafía japonesa por una módica cantidad, cortesía de **Luis Koga**, caligrafista reconocido en Japón.

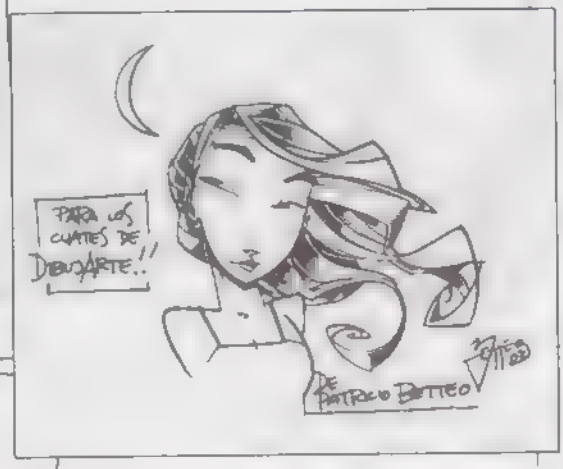
LA NUEVA VERSIÓN DE COREL **PAINTER** TIENE UNA INFINIDAD DE OPCIONES PARA REALIZAR PINTURA DIGITAL E ILUSTRACIÓN REALIZAREMOS POSTERIORMENTE UN ARTÍCULO SOBRE ESTE FABULOSO PROGRAMA Y SUS HERRAMIENTAS NO SE LO PIERDAN

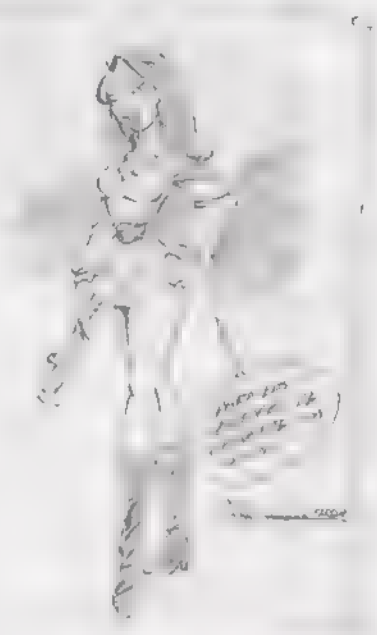
Los actores de doblaje no podían quedarse atrás y varios del gremio estuvieron presentes a lo largo de la convención: **Jorge Ornelas** (Moe, el Centinela, dr. Tofu), **Claudia Motta** (Bart Simpson, Doremi, Arale, Mary Jane), **Gabriel Chávez** (el Sr. Burns, Cáncer).

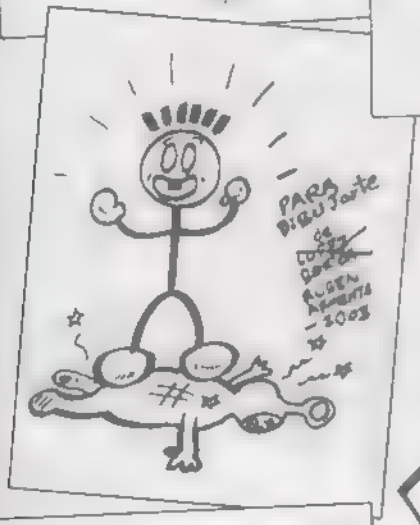
CONVENCIONANDO

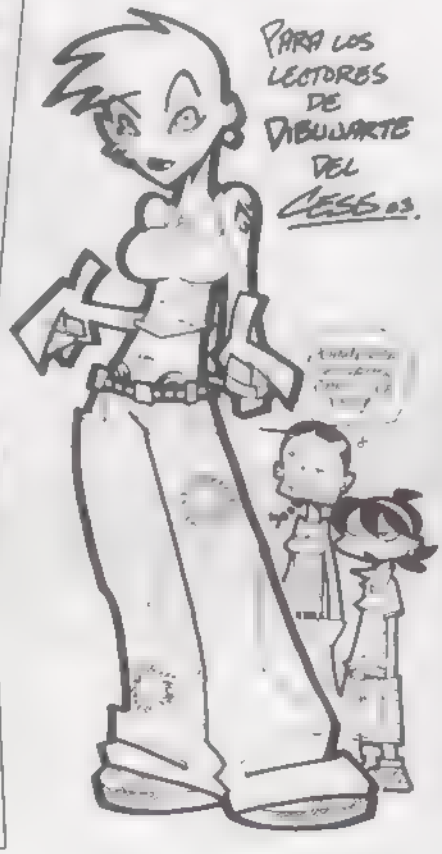
Si tú tuviste la oportunidad de asistir esperamos hayas disfrutado tanto como nosotros, y no olvides que las convenciones en México son una oportunidad para conocer más sobre el medio del dibujo y a tus artistas favoritos.



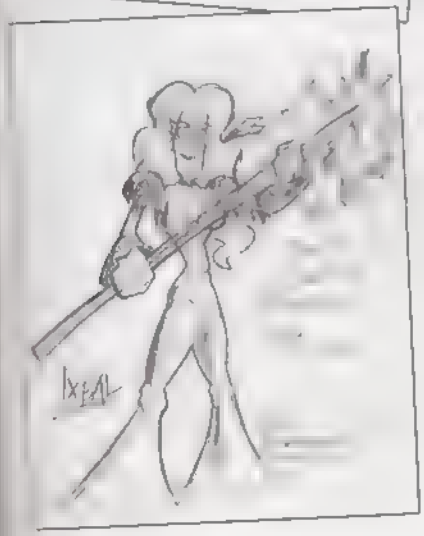


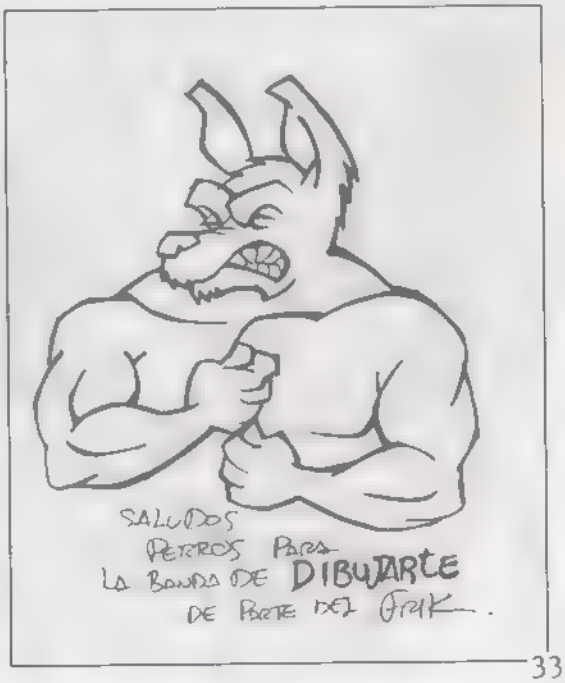






Disfruta esta pequeña galería de sketches que algunos de los artistas de la convención realizaron para ti.





Las 3 R's

Registro *2a. parte*

Tras un largo periodo de ausencia, hola de nuevo ¿Cómo les ha ido? Estamos a punto de concluir las lecciones teóricas de las tres rs, y vamos ya de entrada con un tema importantísimo: el registro, es decir, la forma de hablar. Como decíamos la vez anterior, no siempre hablamos de la misma forma. Dependiendo de la situación, cambiamos nuestra forma de hablar. Lo mismo debe verse reflejado en los diálogos que redactemos.

En el ejercicio # 11, tuvimos que leer algunos párrafos, analizarlos y decidir en qué registro estaban. Veamos los resultados

1 Formal. En el cuento del escritor inglés Saki, "La ventana abierta", hay dos personas que se hablan de usted, que se hacen preguntas que por lo general uno guarda para quienes no conoce y se tiran uno a otro la pelotita de una conversación en la que no tienen mucho interés ni se sienten cómodos.

2. Rígido. La despedida de una carta por lo general se basa en fórmulas, y las frases que aparecen aquí perderían todo su sentido si las encontráramos en cualquier otro contexto

3. Íntimo. Dos personas se hablan en frases cortadas, prácticamente en clave. Parecen no tener ningún problema con ello, pero los lectores no sabremos de qué están hablando sino hasta un rato después. Hay razón para ello; en la novela "Fiesta", de Ernest Hemingway, los participantes en el diálogo de nuestro ejercicio son viejos amantes, y están discutiendo problemas muy particulares de su relación.

4. Formal Encontramos un escrito lleno de palabras de una profesión determinada, términos que nos serán desconocidos a menos de que hayamos estudiado la materia. Las jergas, es decir, el lenguaje de una profesión, son parte del registro formal

5. Informal Una persona se dirige con gran confianza a un lector al que no está viendo. En lugar de preocuparse por parecer elegante, la autora utiliza alguna que otra mala palabra y expresiones populares. El efecto es bastante cómico, pero no resulta difícil imaginarnos, en la vida real, a una señora que habla así de su tía

Como podemos ver, reconocer un registro no es tan terrible. Si podemos manejar diferentes registros en lengua oral, podremos hacerlo también en forma escrita. ¿O tal vez no? Bueno, hay que recordar que no es lo mismo escribir que hablar. Veamos por qué

LENGUAJE ORAL Y LENGUAJE ESCRITO

Mucha gente dice que no se siente capaz de escribir, pero se la pasa hablando todo el día. Esto, hasta cierto punto, es justificable: las personas, por lo general, hablan de un modo y escriben de otro. A la hora de hablar, no se fijan en las repeticiones de palabras, ni en las muletillas, ni en hilar perfectamente las frases (se conforman con redondear las cosas y ya). Al escribir, uno se piensa más las cosas, y tiene tiempo de perfeccionar y usar palabras más cultas

¿Qué sucede si en los diálogos lo que deseamos es que nuestros personajes hablen como si estuvieran en la vida real?. Con toda naturalidad. Si suenan como si estuviéramos leyendo un libro, entonces tenemos problemas. Pues sí, al hablar y al escribir se utilizan dos registros totalmente diferentes.
Veamos otra vez las telenovelas (lo lamento, pero en esta cuestión del registro hay más ejemplos malos que buenos). Un caso específico: más de una vez he sorprendido a un personaje diciendo, en una plática, esta lindísima palabra: "cuyo". Suena rara, y hasta parece que el actor en cuestión se siente incómodo al pronunciarla. La explicación es sencilla: "cuyo" se utiliza en lenguaje escrito, pero no en lenguaje oral

¿No me creen? Adelante, inténtenlo. Traten de utilizarla al hablar con un amigo, y si no se sienten un poco raros o si su amigo no se les queda viendo, vengan y reclámenme.

A lo que quiero llegar con todo esto es que uno nunca debe perder la distinción de los dos lenguajes. El lenguaje que usemos para el texto no debe ser nunca el mismo que usemos para los diálogos. Y aun dentro de los diálogos tiene que haber diferencias. Pero, antes de que profundicemos en ello, hay algo que me gustaría que tuvieran siempre en mente: una persona que habla bien, tiene todo el potencial de escribir bien, aunque, en este caso, el asunto no siempre sea recíproco.

LOS DIALECTOS, LOS IDIOLECTOS Y LOS PERSONAJES

Decíamos antes que el escritor tiene que preocuparse por educar su voz. Ah, pero nos faltó decir claramente (aunque sí lo insinuamos) que el escritor no sólo tiene una voz, sino muchas: las voces de sus personajes, la voz de su narrativa, la voz de su descripción y, por supuesto, su propia voz.
Los dos términos raros que menciono en el título de esta sección son lingüísticos también, y tienen que ver precisamente con esas voces. Antes que nada, definámoslos.
Dialecto es un término por lo general mal usado; ¿no les han dicho alguna vez que lenguas indígenas como el maya o el otomí son dialectos? Charras, soberanas charras. Aprovechemos de una vez para deshacernos de algunas dudas definicionales: Lengua es el conjunto de signos orales y escritos que se usa para comunicarse, idioma es la lengua oficial de un país, dialecto es la variante de una lengua en una región geográfica. Por ejemplo, el español es una lengua, es el idioma de España, México y muchos países de Sudamérica, y sus dialectos son precisamente éstos: el dialecto de España, el de México, etc.
Un dialecto incluye todas las diferencias que hay en una misma lengua en diversas regiones: el acento, las palabras, los usos de las palabras. En México hablamos despacio, en España se habla rapidísimo. El cuento de la Z y la X ya nos lo sabemos. Algo que en México está "padre", en España estaría "guay". Todas estas son diferencias dialectales, y es bueno tenerlas en cuenta a la hora de escribir.
El idiolecto es una subdivisión del dialecto. Es el modo muy particular de hablar que tiene una persona. Sí, cada uno de nosotros usa diferentes palabras, diferente velocidad, diferente tono de voz. Eso es lo que compone nuestro idiolecto.

Bueno, se preguntarán ustedes, ¿y todo esto para qué sirve? Pues para ayudarnos en la elaboración de la cosa más delicada y más importante que puede tener una historia: los personajes.
Hay muchas cosas que hacen inolvidable a un personaje, entre otras, su forma de hablar (o de callarse, si se da el caso). Y aquí viene un error que no dejo de hallar cuando tengo que corregir un escrito o un guión: el personaje habla idéntico que su autor, y, si en la historia hay más de uno, todos se sueltan hablando igual.
Puesto que no queremos hacer esto, les propongo un ejercicio para esta vez, que nos preparará para la continuación de este tema, en el próximo número

Ejercio # 12: ¿Quién es y qué es lo que dice?

Por el momento, como vamos a limitar un poco nuestra creatividad, tendremos que trabajar con nuestros poderes de observación y nuestra imaginación. Escojan a una persona famosa, de preferencia alguien que no exista, como un personaje de comic, de serie de televisión, películas o novelas. Importante: por el momento, tomen por ejemplo a un personaje que NO SEA CREACIÓN DE USTEDES. Vamos a intentar reconstruir una parte del idiolecto de esta persona
1. Imaginen que este personaje va a un restaurante de comida italiana, y que ordena algo de comer. ¿Cómo lo hace? Escríban.
2. Ahora nuestro personaje va de camino al baño, y se encuentra con un viejo amigo de la primaria. Está muy contento y desea platicar, pero... las urgencias son las urgencias. ¿Qué le dice a su amigo para quitárselo de encima?
3. Nuestro personaje escoge una tarjeta para el Día de la Madre ¿De qué tipo es la tarjeta? ¿Qué palabras dedicadas a su progenitora pone en ella?

4. Nuestro personaje va a terminar con su pareja (novio o novia, esposo o esposa). ¿Qué es lo que le dice?
5. Por último, nuestro personaje recibe una llamada telefónica de un vendedor que le recomienda un fantástico producto para mejorar su vida o, mejor, una nueva tarjeta de crédito. ¿Cómo responde a la llamada?

¿Todo listo? Muy bien. A continuación, elijan a otro personaje, y repitan el mismo ejercicio, paso por paso. De preferencia, seleccionen a alguien que sea completamente lo contrario a su primera opción (es decir si la primera vez tomaron como ejemplo a un hombre, elijan a una mujer; si su primera opción fue un superhéroe, que la segunda sea un supervillano; etc.) Guarden ambos ejercicios y los revisaremos la próxima.

LOS GOJIS DE ORO 2004

PRIMER MAGNO CONCURSO DE DIBUJO QUE SE REALIZARÁ DENTRO DE LA COMICMANÍA 2004

CATEGORÍA HISTORIETA

-Mayores de 18 años
-Presentar una historia original de género **aventura** o **suspenso** en 8 cartones de OPALINA blanco tamaño carta.
-El trabajo debe estar TERMINADO a tinta y con mediotono.
-Los textos de los globos deben estar rotulados a mano y con lápiz.
-El trabajo debe incluir portada a color tamaño carta referente a la historieta
-Tanto los cartones como la portada deben de presentarse en cartulinas independientes, no deben de ser engrapadas, engargoladas ni pegadas de ninguna manera.
- Puede entregarse el trabajo en un CD que contenga los 8 cartones y la portada a una medida de impresión de 21.5 x 28 centímetros y a una resolución mínima de 300 píxeles por pulgada. En este caso el texto debe incluirse en una capa por separado para poder corregir posibles errores ortográficos y si el trabajo requiere de alguna tipografía especial, el autor deberá grabar la fuente en el mismo CD para poder instalase tanto en PC como en MAC.

FECHA DE ENTREGA

La fecha límite de entrega será el día **16 de ENERO** del 2004, en los trabajos que llegen por correo se tomará en cuenta la fecha de envío del sello postal.

PREMIOS

1er. Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Conexión Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un original de Academia Stellar autografiado.
-Publicación en Conexión Manga y $1,000.00
2o. Lugar:
-Goji de plata
-Súperpaquete: Revistas Conexión Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y una playera original de Star Wars.
-Publicación en DibujArte y $800.00
3er. Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Revistas Conexión Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un paquete de revistas Witch.
-Publicación en DibujArte y $300.00

CATEGORÍA HENTAI

-Mayores de 20 años
-Presentar una historia original **chusca** y **divertida** en donde el sexo sea un elemento principal en 8cartones de OPALINA blanca tamaño carta.
-El trabajo debe estar TERMINADO a tinta y con mediotono.
-Los textos de los globos deben estar rotulados a mano y con lápiz.
-El trabajo debe incluir portada a color tamaño carta referente a la historieta.
-Tanto los cartones como la portada deben de presentarse en cartulinas independientes, no deben ser engrapadas, engargoladas ni pegadas de ninguna manera.
- Puede entregarse el trabajo en un CD que contenga los 8 cartones y la portada a una medida de impresión de 21.5 x 28 centímetros y a una resolución mínima de 300 píxeles por pulgada. En este caso el texto debe incluirse en una capa por separado para poder corregir posibles errores ortográficos y si el trabajo requiere de alguna tipografía especial, el autor deberá grabar la fuente en el mismo CD para poder instalase tanto en PC como en MAC.
-La editorial se reserva el derecho de censurar adecuadamente las escenas DEMASIADO explícitas, sugerimos al autor o autora que plasmen el erotismo de manera **artística** y no grotesca.
-Todos los personajes de la historeta deben ser mayores de edad.

FECHA DE ENTREGA

La fecha límite de entrega será el día **23 de ENERO** del 2004, en los trabajos que llegen por correo se tomará en cuenta la fecha de envío del sello postal.

PREMIOS

1er. Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, Stickers de El viaje de Chihiro y postales de Locomotion y un original de la revista 'Sexis' autografiado.
-Publicación en Hentai México y $1,000.00
2o. Lugar:
-Goji de plata
--Súperpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, Stickers de El viaje de Chihiro y postales de Locomotion y una playera original de Daredevil.
-Publicación en Hentai México y $800.00
3er. Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un paquete de revistas Witch.
-Publicación en Hentai México y $300.00

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "La ecología y yo"

-Menores de 15 años
-Presentar un cartel que muestre una buena idea para proteger el medio ambiente en 1/8 de cartulina ilustración a color.
-Técnica libre (crayones, acuarela, lápiz de color, etc.)

FECHA DE ENTREGA

La fecha límite de entrega será el día **30 de ENERO** del 2004, en los trabajos que llegen por correo se tomará en cuenta la fecha de envío del sello postal.

PREMIOS

1er. Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un póster gigante de Jimmy Neutrón.
-Publicación en 5 contraportadas de la editorial y $1,000.00
2o. Lugar:
-Goji de plata
--Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon y postales de El viaje de Chihiro y Locomotion.
-Publicación en 3 contraportadas de la editorial y $500.00
3er. Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion
-Publicación en una contraportada de la editorial y $200.00

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "YO contra las drogas"

-Mayores de 12 y menores de 22 años
-Presentar una ilustración que muestre lo que se puede hacer ante el problema de las drogas en 1/8 de cartulina ilustración a color.
-Técnica libre.

FECHA DE ENTREGA

La fecha límite de entrega será el día **30 de ENERO** del 2004, en los trabajos que llegen por correo se tomará en cuenta la fecha de envío del sello postal.

PREMIOS

1er. Lugar:
-Goji de oro
-Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion y un póster gigante de Jimmy Neutrón.
-Publicación en 5 contraportadas de la editorial y $1,000.00
2o. Lugar:
-Goji de plata
--Súperpaquete: Revistas Witch, cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo' y folder oficial de Digimon.
-Publicación en 3 contraportadas de la editorial y $500.00
3er. Lugar:
-Goji de bronce
-Súperpaquete: Cuaderno para iluminar de 'La Era del Hielo', folder oficial de Digimon, postales de El viaje de Chihiro y Locomotion
-Publicación en una contraportada de la editorial y $200.00

TODOS LOS TRABAJOS DEBERÁN ENTREGARSE EN UN SOBRE CON LOS SIGUIENTES DATOS ESCRITOS TANTO EN EL SOBRE COMO DETRÁS DE CADA UNA DE LAS HOJAS:

NOMBRE COMPLETO, EDAD, DIRECCIÓN, TELÉFONO Y CORREO ELECTRÓNICO (SI LO HAY).

SI EL TRABAJO SE REALIZÓ EN EQUIPO, DEBERÁN ANOTAR EL NOMBRE DEL GRUPO Y DE SUS INTEGRANTES ESPECIFICANDO LO QUE CADA UNO REALIZÓ (TRAZO, TINTAS, MEMOTONO, LETRAS, DISEÑO, ETC.) RESALTANDO LOS DATOS GENERALES Y EL TELÉFONO DEL TITULAR.

LOS TRABAJOS QUE NO CUENTEN CON LAS CARCTERÍSTICAS ESPECIFICADAS EN CADA CATEGORÍA NO SERÁN TOMADOS EN CUENTA, NO IMPORTANDO LA CALIDAD NI EL TIEMPO DE ELABORACIÓN DE LOS MISMOS.

Envía o lleva tu trabajo a
Editorial Editoposter
Salvador Díaz Mirón No. 156 Ed. B 1er piso
Col. Santa María la Ribera,
Del. Cuauhtémoc,
México, D. F. c.p.06400

La premiación se llevará a cabo dentro de la Comicmanía los días 13, 14 y 15 de febrero del 2004
El dinero otorgado no es un premio, sino el pago por la compra de derechos de publicación, la editorial respetará los créditos del autor.

CONCURSO DE DIBUJO

CREACIÓN DE PERSONAJES

ASGARD COMIC'S Y ***DIBUJARTE*** TE INVITAN A PARTICIPAR TOMANDO EN CUENTA LAS SIGUIENTES ***BASES***:

-PUEDEN PARTICIPAR DIBUJANTES DE CUALQUIER EDAD QUE VIVAN EN EL DISTRITO FEDERAL O ÁREA METROPOLITANA O BIEN QUE TENGAN FACILIDAD PARA TRASLADARSE HACIA LA CIUDAD DE MÉXICO.
-DEBEN ENVIAR UNA ILUSTRACIÓN DE UN ***PERSONAJE ORIGINAL*** EN UNA HOJA O CARTULINA TAMAÑO CARTA A COLOR O EN ARCHIVO DIGITAL FORMATO .PSD O .TIF CON UN TAMAÑO DE 21 X 27 CM Y CON UNA RESOLUCIÓN MÍNIMA DE 300 DPI.
-SE CALIFICARÁ PRINCIPALMENTE LA ORIGINALIDAD DEL PERSONAJE Y LA CALIDAD DE LA ILUSTRACIÓN.
-LA TÉCNICA ES LIBRE.
-LOS TRABAJOS QUE NO CUENTEN CON ESTAS CARACTERÍSTICAS SERÁN RECHAZADOS, NO IMPORTANDO LA CALIDAD U ORIGINALIDAD DEL PERSONAJE.
-AL ENTRAR AL CONCURSO, EL PARTICIPANTE ACEPTA QUE LA EDITORIAL PUEDE HACER USO ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE DE LA IMAGEN RECIBIDA, MANTENIENDO LOS DERECHOS AUTORALES DE LA OBRA Y SIN NINGUNA INTENCIÓN DE PLAGIO O USO INDEBIDO DEL PERSONAJE.

PREMIACIÓN

NO HABRÁ SEGUNDOS NI TERCEROS LUGARES, SÓLO UN PREMIO ÚNICO A LA MEJOR ILUSTRACIÓN, UN VERDADERO PREMIO DE COLECCIÓN:

FIGURA SPAWN III SERIE 7 EDICIÓN ESPECIAL
DE MCFARLANE TOYS

CARACTERÍSTICAS:

6.5 PULGADAS, CAPA DE ACCIÓN REAL Y OJOS LUMINOSOS.

FECHA LÍMITE DE ENTREGA: 20 DE DICIEMBRE DEL 2003

EN LOS ENVÍOS POSTALES SE TOMARÁ EN CUENTA LA FECHA DE ENVÍO DE LA OFICINA POSTAL. ¡NO TE QUEDES SIN PARTICIPAR!

Asgard COMIC'S

SI NECESITAS COMPLETAR TU COLECCIÓN DE FIGURAS, CÓMICS O TARJETAS, ESTE ES EL LUGAR AL QUE DEBES ACUDIR. EN ASGARD COMIC'S TÚ ENCONTRARÁS UN AMPLIO SURTIDO EN:

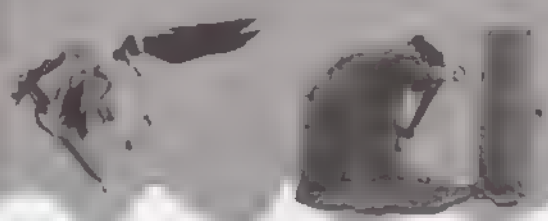
FIGURAS COLECCIONABLES · JUGUETES · CÓMIC · MANGA · REVISTAS · TARJETAS · CD'S · PÓSTERS · ANIME · MÚSICA · PLAYERAS · STICKERS

ADEMÁS, ES UN PUNTO DONDE PUEDES COMPRAR SIN FALTA TU REVISTA DIBUJARTE

SALIENDO DE LA ESTACIÓN
PLAZA ARAGÓN

VISÍTALOS EN:

MULTIPLAZA ARAGÓN
AV. HANK GONZÁLES NO. 120
COL. RINCONADA DE ARAGÓN
LOCAL NO. 163
TEL. 26 46 26 85V



GRACIAS A LA ACEPTACIÓN DE TODOS USTEDES POR EL ESPECIAL A COLOR

DibujArte

CAMBIA DE FORMATO

Ahora tu revista favorita será QUINCENAL pero tendrá algunos cambios importantes

Los números PARES Serán a COLOR

Los números NONES serán a BLANCO Y NEGRO

A partir de la edición 24, los números pares serán a color, y los nones a blanco y negro.

Así tu puedes seguir las clases regulares en los números NONES y checar los tips de color en los números PARES.

Además, no olvides tus **reediciones** que continuarán con clases y tips nuevos.

DIBUJARTE EVOLUCIONA POR TI Y PARA TI.

Hola, compañeros de **DibujArte**, primero los felicito por tan buena revista, la cual me ha servido mucho para poder dibujar mis cómics.
Bueno, les escribo para pedirles consejos como el del coloreado. ¿Me pueden decir qué material es el que utilizan para pintar manga? Me refiero a qué pinturas usan los dibujantes, porque yo los pinto con lápices de colores pero no me gusta porque se nota que son de madera yo quisiera saber qué es lo que utilizan para pintar para que se vean los dibujos como los de la televisión. ¿Me pueden decir qué tipo de pintura es, algunas marcas y dónde puedo conseguirlas?.

Es todo, gracias, y espero que puedan responderme.

Miguel Ángel Aceves Berra

Actualmente los medios digitales son la opción más rápida para el trabajo editorial. La mayoría de las ilustraciones están coloreadas con programas digitales como Photoshop o Painter, sólo algunos pocos son hechos con medios naturales como la acuarela o los acrílicos. Si no tienes facilidad para realizar los trabajos de manera digital, puedes comprar acuarelas de marca Acuarel o Winsor & Newton o puedes comprar acrílicos Politec o similares sólo tienes que asegurarte de usarlos en el papel adecuado. Para la acuarela usa papel Fabriano o cartulina ilustración Superrosal; para el acrílico, usa cartulina ilustración u opalina gruesa. También puedes probar con plumones de arte, de éstos hay de diferentes marcas.

Señor Francisco Espinosa. Le invito a usted de manera amable a leer las biografías de las siguientes personas: Ozamu Tezuka, Go Nagai, Leiji Matsumoto, Kosei Ono, Iroshi Irata y Santei Shirato, cada uno con diferentes historias estupendas y con dibujo hecho por ellos mismos que son agradables a la vista.

Si puede conseguir entre sus "compañeros" de trabajo videos musicales de anime para que juzgue usted lo que se hace en Japón.

Dios no es norteamericano. La empresa Disney debe aceptar que sus fórmulas han caducado, le recuerdo a usted lo que le sucedió a un grupo de personas -entre dibujantes, coloristas, guionistas, etc.- que después de ver el anime Ghost in the Shell de Masamune Shirow, le proponen a los ejecutivos de esa empresa abrir una sección para hacer otro tipo de dibujos animados, dirigido a otro tipo de personas.....los ejecutivos sólo se concretaron a decir que la Compañía Disney hace películas para toda la familia.

Las personas que vieron el anime citado líneas arriba fueron despedidas. Fueron las que hicieron la película animada de nombre Anastasia.

Si la empresa Disney quiere respeto, que respete los derechos de autor a nivel internacional; no debemos olvidar lo que le sucedió a la película El Rey León, por la cual la empresa Disney pagó la cantidad de $280 millones de dólares a Producciones Tezuka por plagio de personajes, esto después de que un tribunal Internacional dictó sentencia en contra de la empresa Disney.

Usted se considera loco... yo soy una modesta persona, que gusta y disfruta del anime, con sus diferentes situaciones, temas o ideas que las personas quieren mostrar.

Un saludo y felicitacion al señor o jovencita dibujante Escorsa(?), su estilo de dibujo me agrada.

Gracias.

elder@terra.com.mx

Qué tal. Sé que esta carta va dirigida específicamente a nuestro colaborador, Francisco Espinosa, pero al haber solicitado yo mismo el artículo en cuestión, creo que esta carta merece mi atención.

Definitivamente en gustos se rompen géneros y es bastante normal que la gente tenga predilecciones por determinados estilos en el dibujo. Es por demás reconocido que aquellas personas que gustan del estilo americano u occidental ODIAN todo lo que tenga facciones manga y todos los que prefieren las estilizadas figuras orientales ODIAN todo lo que no se parezca al arte que creó el maestro Tezuka. En mi muy particular punto de vista, creo que TODO TIPO de trabajo merece respeto y atención por parte del público en general. Es cierto que el pueblo norteamericano no es el más agradable ni el más puro ni el más talentoso sobre la tierra, pero eso tampoco quiere decir que los japoneses posean la perfección en sus obras. Cada uno tiene sus pros y sus contras, sus maravillas y sus defectos, y cada uno va a un público diferente. Efectivamente, Disney siempre ha dicho que su trabajo va para toda la familia, y eso habla de honestidad por parte de la empresa, así como honestos son los japoneses al decir que el trabajo que ellos hacen es para japoneses y si le gusta al resto del mundo, bien, y si no, también. Es un tema polémico que requiere de mucha atención por parte de los lectores, pero creo que toda la discusión puede resumirse a una sola cosa:

Las diferencias de gustos, así como las de culto, pueden originar guerras entre los hombres y así como las distintas preferencias de estilo pueden iniciar una disputa, la tolerancia y el respeto pueden iniciar una amistad. Fomentemos la tolerancia porque, a fin de cuentas, sea la animación de donde sea, es animación, es arte, es esfuerzo de muchas personas y ese esfuerzo merece respeto y los que trabajan en esas animaciones son dibujantes como yo y como ustedes.

Personalmente, no creo que el artículo de Francisco haya agredido a los japoneses ni enaltecido a los norteamericanos, esperemos a ver el artículo acerca de una empresa japonesa muy conocida que ya se está preparando. Ojalá les guste.

Atte.
Carlos Carbajal Cuevas
Director de DibujArte

Hola, cómo están mis queridos amigos de Dibujarte, es la primera vez que les escribo y espero que no sea la última, la razón de este mensaje es que en la reedición del número 6 hablan del alto contraste, pero el artista que lo explica no dice mucho al respecto, ya que después habla del desarrollo de un guión, quisiera que hablaran más detalladamente acerca del alto contraste.
También quiero felicitarlos por su revista, porque está bien chida. Oigan, me he fijado que en las cartas que reciben de parte de otros lectores siempre los felicitan por las clases de dibujo, (que por cierto me encantan) pero no he visto que nadie felicite a alguien que es igual de importante que los dibujantes que aparecen en su revista, me refiero a Laura Michel, porque sin ella no podríamos contar nuestras historias.

Atentamente
César Rebolloso Garza
su lector.

Puedes encontrar más clases de alto contraste en otros números, como las ediciones 14, 20 y 21, pero seguiremos con este tema en ediciones posteriores. Desde aquí hasta Guadalajara hacemos un reconocimiento especial a Laura Michel, por compartir con nosotros sus conocimientos.

¿TE GUSTA DIBUJAR ?

Ven a la ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde aprenderás todo lo necesario para realizar tus propias ideas y personajes por medio del

DIBUJO DE: CÓMICS, HISTORIETAS, PUBLICITARIO Y EDICIÓN POR COMPUTADORA.

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO

Visítanos en Colón 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo,
entre el Cinemex Real y la Alameda Central)

5512-63-89 y 5512-06-23

¡YA ESTAMOS EN ECATEPEC!

Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17
Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo,
San Cristóbal Centro

5770-98-94

COMICMANÍA 2004

ENCUENTRO DE CÓMICS
13, 14, Y 15
DE FEBRERO 2004

CONCURSO DE BEYBLADE

TORNEO DE YU GI OH

- CONCURSO DE DIBUJO AUSPICIADO POR DIBUJARTE, ARTEMANIA Y GARABATOS
- ENTRADA GRATIS A QUIENES PORTEN UN BUEN DISFRAZ, DISCAPACITADOS Y A PERSONAS CON CREDENCIAL DEL INSEN
- HORARIO 10:00 A 19:00 HRS.
- ENTRADA GENERAL $15.00

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO (CENEYCO) MORELOS No.67 COL. JUÁREZ
CASI ESQ. CON REFORMA A LA ALTURA DEL MONUMENTO A COLÓN
CERCA DEL METRO JUÁREZ Y METRO HIDALGO

INFORMES, PREVENTA DE STANDS Y BOLETOS:
TEL 5541 0006 ó en Salvador Díaz Mirón 156 Col.Santa María la Ribera
Metro San Cosme de 10:00 a 18:00 hrs. Evento oficial de Conexión Manga

YU-GI-OH TM © Y TM 2001-2003 KONAMI LTD. BEYBLADE TM © HASBRO/TAKARA
THE ART OF CLYDE CALDWELL © CLYDE CALDWELL